1991年4月1日発行(毎月1回1日発行)第10巻第4号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

Apr.1991 4

マイコン BASIC Magazine

わかる！動かせる！パソコンの楽しさを伝える雑誌



特別定価480円(別冊付録共)

別冊付録 ノートパソコン・システム・ガイドブック

短期集中ハードウエア・レポート PC CLUB編 第2回 ソフトを選択する

NEW SOFTWARE PC-98で
ミュージックを楽しんでいる人に・ミュージ郎Jr.NOTE/BOARD
グラフィックを楽しんでいる人に・デラックスペイントII

新連載 ゲームソフト業界入りを目指す読者のための 誌上特別セミナー ゲーム・ミュージック・コンポーザー

スクープ！アタリのポータブル・ゲーム機
「LYNXII」発売決定！

32ビットCPUを搭載したシステム基板
セガ「システム32」第1弾『ラッドモビール』

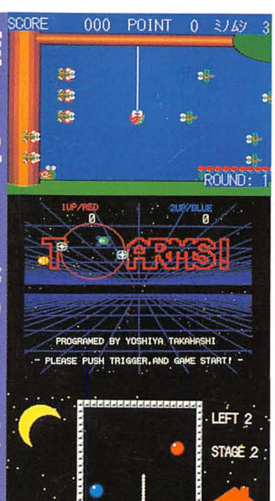
日本ファルコム10周年記念作品 ロードモナーク

「F-ZERO」1分58秒台への道②
任天堂の記録を更新！究極の「ダブル」点読み

CHALLENGE! AMIGA GAME 「POWER MONGER」

NEW VIDEO GAME
●ローラーゲームズ ©KONAMI
●出たな!!ツインビー ©KONAMI
●ドライバーズアイ ©NAMCO

誰にも打ち込める41本のプログラムを掲載



ファミリーベーシック
FM-7/77シリーズ
FM77AVシリーズ
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
MZ-1500
MZ-2500シリーズ
PC-6001/mkII/6601
PC-6001mkIISR/6601SR
PC-8001/mkII/SR
PC-8801/mkII
PC-8801mkIISR以降
PC-88VAシリーズ
PC-9801シリーズ
PC-286シリーズ
X1/turboシリーズ
X68000シリーズ
PB-100
PC-E500



PC-9801NV+NOTE STATIONの組み合わせ。画面は今月の投稿プログラム。

SHARP

X68000 SUPER登場

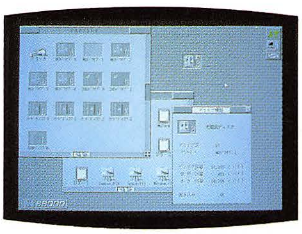
このたび新たにラインアップされた“X68000 SUPER”は、すでに発売されている“SUPER HD”と同様、SCSIインターフェイスを標準装備しています。また、その他のシリーズにはオプションとしてSCSIボード(CZ-6BS1)がサポートされ、大容量外部記憶装置をはじめ、各種SCSI装置との接続が可能になったのは、ご存じのとおりです。

SCSI規格とは……

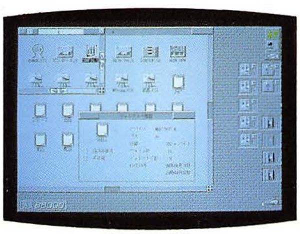
SCSIは1986年にANSI(米国規格協会)で規格化された仕様で、Small Computer System Interfaceの略。小型コンピュータの周辺機器接続のための世界共通の規格です。大容量外部記憶装置(大容量ハードディスク、CD-ROM、DATなど)に加え、登場が期待される高速スキャナ、次世代プリンタなどのSCSI装置を、デイジーチェーン方式で最大7台まで接続可能。大容量データの高速転送、および単一のインターフェイスでの周辺機器の複数制御が特長です。

X68000と大容量メディア

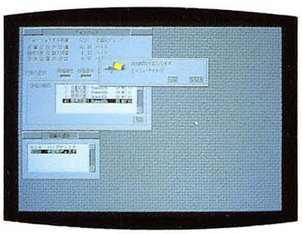
サウンドクリエーション&コンピュータグラフィックス。X68000のオハコともいうべきこの領域は、感性あふれるユーザーにとって最も魅力的である反面、表現の繊細さに比例して必要な外部記憶容量も増大します。サンプリング、MIDI、レイトレ……。その潜在能力をフルに引き出すには、大容量メディアへの対応が必須です。たとえば、新発売の光磁気ディスク(CZ-6MO1)と光磁気ディスクカートリッジ(JY-701MPA)なら、ディスク1枚で65,536色画像にして1,000枚強、15.6kHzの音声サンプリングデータで約20時間強もの情報を記憶できます。絵に書いた餅とされていた「画像データベース」も、「AD PCMデータライブラリ」さえも、もう実用レベル。SCSIの採用が、夢の大容量メディアに応えてくれるからです。



▲MOディスクドライブ情報

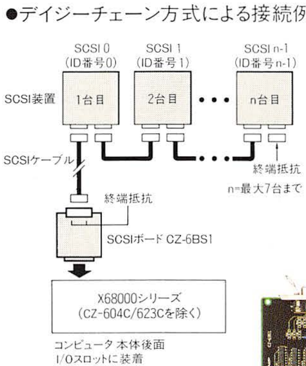


▲MOドライブディレクトリ情報

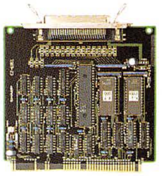


▲MOディスクのフォーマット

●デイジーチェーン方式による接続例



SCSIボードCZ-6BS1▶
標準価格29,800円(税別)



X68000の先見性

初代X68000は、すでにハードディスクインターフェイスを内蔵していたこと。当時まだ一般的ではなかったハードディスクに対して先見の発想で臨んでいたわけです。今回のSCSI対応も同様、100MBを超える大容量メディアハンドリングがスタンダードになる日も、そう遠くはありません。

大容量ハードディスクか？光磁気ディスクか？それとも……

考えもしなかった新しいデバイスか。新製品X68000SUPERのSCSIインターフェイスに何を接続するかは、賢明なユーザー諸兄にお任せするとして…。このマシンがまた新たな一歩を踏み出したことに異論はないはずです。蛇足ながらこのSUPERシリーズに関していわせてもらえれば、その日から大容量ハンドリングをお望みの方にはSUPER HDを。未来に夢を託したユーザーはSUPER、といったところでしょうか。

＊SCSI装置をご使用の場合は、Human68k Ver2.0以上でご使用ください。
＊ビジュアルシェル上からはSCSI装置はご使用になれません。

敢えてX68000の大容量メディア対応を実証する意味。







カラー画像ファイル、サンプリングファイルへ。
X68000のクリエイティブユースに待望の大容量ファイル。
書き換え可能な光磁気ディスク、登場。

■光磁気ディスクユニット■
CZ-6MO1…標準価格450,000円(税別)

■光磁気ディスクカートリッジ■
JY-701MPA…標準価格30,000円(税別)

写真のX68000とディスプレイは別売です。



SX-WINDOW、SCSIインターフェイス標準装備。

X68000
PERSONAL WORKSTATION
SUPER

X68000
PERSONAL WORKSTATION

SUPER
本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-604C-TN(チタンブラック) 標準価格348,000円(税別) NEW
HDタイプ CZ-623C-TN(チタンブラック) 標準価格498,000円(税別)

PROII
本体＋キーボード＋マウス
CZ-653C-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格285,000円(税別)
HDタイプ CZ-663C-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格395,000円(税別)



充実のディスプレイラインアップ DISPLAY LINE UP

- 15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm) CZ-602D-BK(ブラック)・-GY(グレー)※ 標準価格99,800円(チルトスタンド同梱・税別)
- 15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm) CZ-605D-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格115,000円(スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別)
- 15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm) CZ-613D-TN(チタンブラック)・-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格135,000円(スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別)
- 14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31mm) CZ-603D-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格84,800円(チルトスタンド同梱・税別)
- 14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31mm) CZ-604D-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格94,800円(スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別)
- 14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31mm) CZ-606D-TN(チタンブラック)・-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格79,800円(チルトスタンド同梱・税別) NEW
- 21型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.52mm) CU-21HD-BK(ブラック) 標準価格148,000円(スピーカー2個同梱・税別)

※印の商品は在庫僅少です。

さらに熱心な会員のために、**「おみこしかつぎ人」**制度も設けました。「かつぎ人」3つのメリットは…❶X68000情報交換会「おみこしかつぎ人の集い」に参加できる。❷68最新ソフト・各周辺機器が一覧できる「ソフトウェア・フィールド」を半年1回送付。❸「おみこしPRESS」毎号送付。「かつぎ人」になれば68ユーザーとして一層充実すること間違いなしです。

●「おみこしかつぎ人」になるには、年会費(おみこしかつぎ代)が必要です。個人入会3,000円/グループ入会(5人1組)2,500円・郵送振込にて申込受付。●詳細は店頭の「おみこしPRESS」をご覧になるか、または「おみこし活動隊」にお電話ください。

おみこし活動隊…☎(06)886-0354

●お問い合わせは…
シャープ株式会社
電子機器事業本部システム機器営業部
〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部液晶映像システム事業部第2商品企画部
〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)3260-1161(大代表)

C&C Computers and Communications

NEC

思い立ったら、アーティスト。

アートを楽しむ。パソコンで思いっきり楽しむ。

パソコンで、気軽にコンピュータアートを作ってみませんか。恒例のNECパソコンアート大賞。子供から大人まで、誰でも応募できるコンクールです。どんなことでもかまいません。あなたのイメージを自由にはばたかせてください。



※写真は受賞者とは関係ありません。

グランプリ100万円

第4回 NECパソコンアート大賞

応募〆切／'91年5月10日まで(当日消印有効)

主催 NEC日本電気グループ
共催 NHKエンタープライズ



■応募条件 ●使用パソコンの機種は問いません。(但し日本国内において現在市販されているもの)。●パソコン用の汎用コンピュータ言語または市販のアプリケーションソフト・ツール類を使用して作成した未発表のオリジナル作品(雑誌その他で紹介されたプログラムソフトを流用して作成した作品は応募できません)。●年令、職業等は問いません。どなたでも応募できます。●一人でもグループでの応募も可(受賞作品はお一人一作品とします)。●応募作品は返却いたしません。尚「応募者は、NECに対し、応募作品を自由に利用する独占的権利を無償にて許諾するものとします。」

■対象作品 ●「オリジナルプログラム部門」パソコン用の汎用コンピュータ言語だけで作成した作品。●「市販アプリケーションソフト部門」市販のアプリケーションソフト・ツール類を利用して作成した作品。●「ジュニア部門」中学生以下が作成した作品全て。

■応募方法 ●住所・氏名(グループの応募についてはその代表者名と共同制作者の全員の氏名)・生年月日・年令・職業・電話番号・部門名・作品タイトル・使用パソコン名(メーカ・機種名)・使用ツール(言語又はアプリケーションソフト名)・ソフト媒体の種類・操作方法・作品動作時間・作品のPRをチラシ裏面の応募用紙又は同様の内容を用紙に明記し、一作品ごとにプログラムとデータを収納したフロッピィディスクに添付し事務局へ郵送のこと(CG、サウンド、アニメ等画面表示の作品はフロッピィディスクでご応募下さい。又、プリントアウトされる作品等は出力されたものでご応募下さい)。

■審査員 伊藤博文(NHKエンタープライズ) 大林宣彦(映画監督)/玖保キリコ(漫画家)/松下進(イラストレータ)他。(アイウエオ順)

■賞金 ●グランプリ1名 100万円+トロフィ ●オリジナルプログラム部門 大賞1名 30万円/優秀賞4名 各10万円/佳作8名 各3万円 ●市販アプリケーションソフト部門 大賞1名 20万円/優秀賞4名 各7万円/佳作8名 各2万円 ●ジュニア部門 大賞1名 10万円(図書券)/優秀賞4名 各5万円(図書券)/佳作8名 各1万円(図書券)

■審査発表/表彰式 '91年7月28日(日) 東京ベイNKホール(千葉・浦安) NECパソコンアートフェスティバル'91にて(予定)

応募・お問い合せ先
〒107東京都港区赤坂郵便局留
NECパソコンアート大賞事務局
TEL.03(3401)5107

日本電気グループ

C&C Computers and Communications

これが、新しい標準ディスプレイだ。

目へのやさしさ、快適さを徹底的に追求したNECの新世代ディスプレイ誕生。



（これまでの14インチ画面※）

P C F A M I L Y

NECパソコンには、やっぱり国内実績No.1のNECディスプレイ。

LIFE FAIR
NEC春のCライフフェア
3/1〜3/31

対象商品をお買い上げの方の中から抽選で2000名にリモコンで動く名犬ティッシューさしあげます。

◎詳しくはフェア参加店、店頭で。◎応募方法：お店でもらえる「名犬ティッシュープレゼント応募ハガキ」に必要事項をご記入の上、ふるってご応募ください。
◎締切：平成３年３月31日(日)当日の消印有効 ※発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

**これからのディスプレイに求められる機能を高い次元でクリアする、
新しい標準となるディスプレイが、NECから登場。
快適な利用環境を追求した結果、目にやさしいディスプレイが誕生した。
PC-KD881と882。これからのディスプレイは、こうなる。**

①文字が大きくて目にやさしい、高精細15インチタイプ。 画面が15インチのPC-KD881・882は、従来の14インチに比べて有効表示面積が約20%もアップ。※ PC-KD881はドットピッチ0.28mm、PC-KD882は0.31mmの高精細な表示で、文字も大きくなり、とても見やすくなっている。

②画面反射を減少させる、ダブル効果。 **●画面への映り込みが減少した、フラットフェイスブラウン管。** 画面が大きくなるほど、どうしても照明などが映り込みがち。そこで、従来の14インチ画面に比べて50%も曲率を抑えた※フラットフェイスブラウン管を採用。気になる映り込みが減少し、いっそう見やすくなった。**●外光反射を抑えて画面が見やすい、ノングレア処理。** ディスプレイを長時間使う人ほど、見やすさが疲れにくさにつながることを知っている。画面の反射を抑えるノングレア処理が、長時間の使用による目の疲れを低減。快適な使用感が、これからのディスプレイには欠かせない。



③スッキリしたリアビューで、オフィスのインテリアにもマッチ。
シンプルで洗練された背面のフォルムは、新しいオフィス空間に気持ち良く調和。
ケーブルも簡単にスッキリと処理。コントロール類は前面におき、操作性が向上している。

④静電気によるホコリの付着を防ぐ、帯電防止処理。(PC-KD881)
画面の鮮明度がなんとなく落ちてくるのは、表面にうっすらと付いたホコリのせい。その原因となる静電気を防ぐ帯電防止処理で、いつもクッキリとした画面で使用できる。

(※当社比)



新発売
PC-KD881
●アナログRGB入力専用●640×400ドットの高解像度表示が可能●表示文字は2000文字対応●専用回転台付
15型高解像度カラーディスプレイ 標準価格118,000円(税別)

新発売
PC-KD882
●アナログRGB入力専用●640×400ドットの高解像度表示が可能●表示文字は2000文字対応●専用回転台付
15型高解像度カラーディスプレイ 標準価格89,800円(税別)

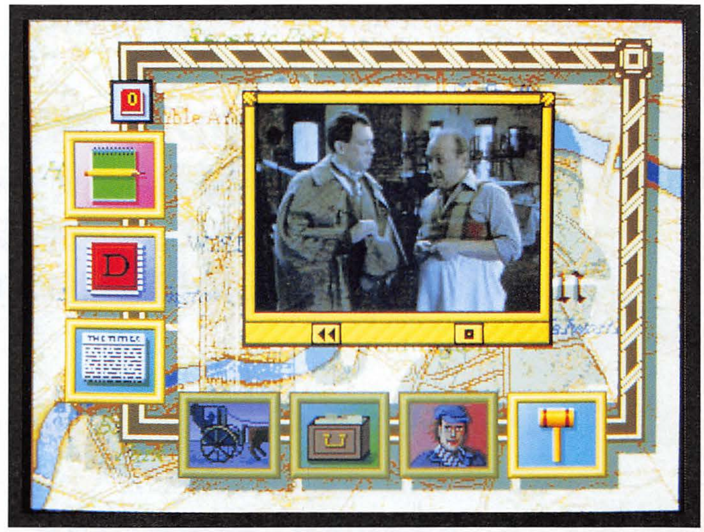
※本広告に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。
ご購入の際、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

日本電気グループ 〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉NECパソコンインフォメーションセンター 受付時間…9:00～17:00 月曜日～金曜日(祝日を除く) 東京03(3452)8000 大阪06(943)9800

FUJITSU

新しさ、ダンちがい。

最新の海外ソフトをいち早く体験。ハイパーメディアならではの感動です。



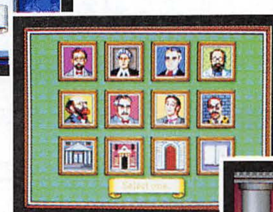
Sherlock Holmes 仮称

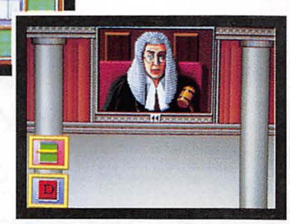
FM TOWNSソフトコレクション海外編⑬
Sherlock Holmes
(シャーロックホームズ)

ホームズが動く！ ワトソンがしゃべる！ FM TOWNSの実力は、まるで映画のようなリアルな映像と音声再生を実現！

FM TOWNSの実力を発揮したエンターテイメントソフト。実写の映像と音声がシンクロして再生することにより、あたかも映画をみてるかのような錯覚を覚えます。さらに、特別な手法を用い、再生しながらCD-ROMの情報をメモリに読み込むため、途切れることのない長時間の連続再生を可能としています。FM TOWNSの売り物である、自然画をあますことなく表現できるビジュアル機能とPCM音源をフル活用した音声再生はまさに映画を見ているような感覚です(毎秒15コマ再生)。ゲームは、フルマウス対応で、すべてアイコンをクリックする形で進行していきます。従来のアドベンチャーゲームと違い、文字でなく音声で情報が与えられることが多いためとてもリアルな感じがします。万一聞き逃しても大丈夫。会話は何度でも聞くことができます。ホームズとワトソンの会話を中心に証拠探しを続け、事件を解決していくわけです。各種アイコンの説明も音声で教えてくれるので安心です。いちどプレイを始めたら、結末をみるまでやめられないゲームです。







提供価格：未定
提供会社：富士通㈱
提供時期：91年5月提供予定
※メモリ2MB必要

SHERLOCK HOLMES, CONSULTING DETECTIVE
©1990 ICOM SIMULATIONS, INC.
©1989 SLUETH PUBLICATIONS, LTD.

富士通のパソコン FM TOWNS



モデル20F セット

〈フロッピィディスクモデル〉
- ●モデル10F 本体標準価格¥298,000(税別) (3.5インチFDD×1基)
- ●モデル20F 本体標準価格¥323,000(税別) (3.5インチFDD×2基)

〈ハードディスク搭載モデル〉
- ●モデル40H 本体標準価格¥473,000(税別) (3.5インチFDD×2基、ハードディスク40MB内蔵)
- ●モデル80H 本体標準価格¥623,000(税別) (3.5インチFDD×2基、ハードディスク85MB内蔵)

〈CRTディスプレイ〉
- ●FMT-DP533 標準価格¥ 69,800(税別)
- ●FMT-DP534 標準価格¥108,000(税別)

※商品はすべて本体標準価格です。※本体標準価格には、Townsシステムソフトウェアが含まれています。キーボード、カラーCRTは含まれておりません。本広告に掲載の商品について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関する消耗品等および役務について、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

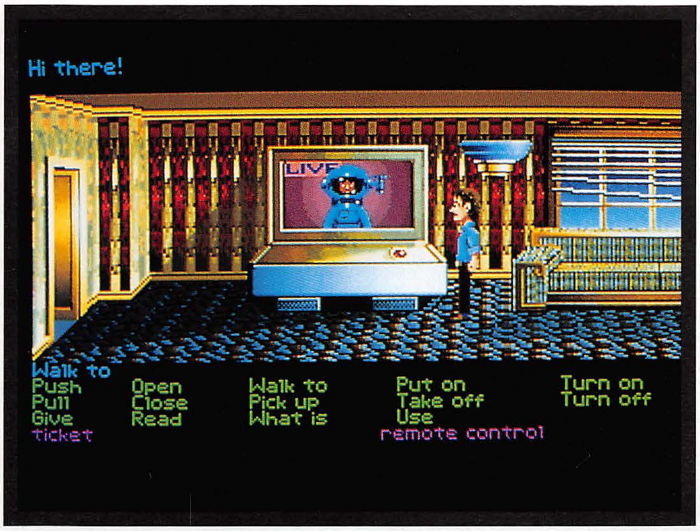
富士通プレゼンテーション 電脳遊園地MEDIAPOLIS

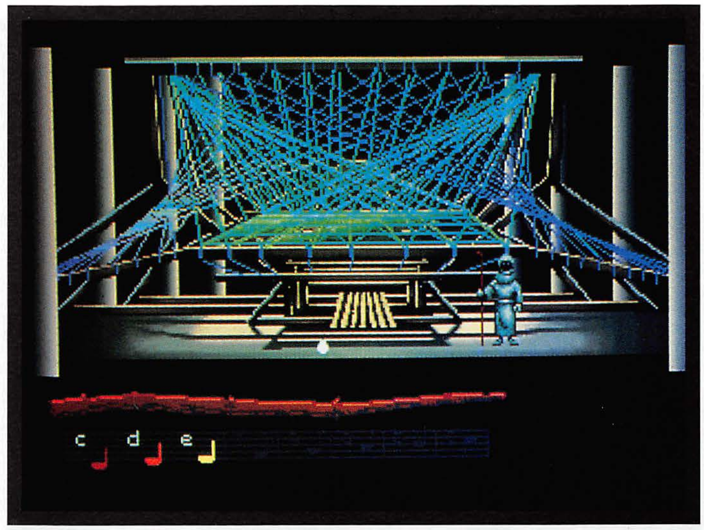
FM TOWNSインフォメーションサービス〔お問い合わせ時間〕10:00AM〜6:00PM 月〜土(祝日を除く) 東京(03)5690-0032 大阪(06)359-1724

●札幌(011)222-5476 ●青森(0177)23-3291 ●仙台(022)267-5250 ●福島(0245)23-3803 ●つくば(0298)56-5113 ●足利(0284)72-3390 ●東京(03)3646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117
●藤沢(0466)24-6072 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●小田原(0465)24-5002 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●松本(0263)36-7609

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

FM TOWNSの海外ソフト。





FM TOWNSソフトコレクション海外編11

LOOM™ (ルーム)

ルーカスフィルムが贈る映画感覚溢れた新しいタイプのメルヘンタッチなアドベンチャーゲーム!





LOOMとは、『機織り機』のこと。LOOMの魔力で世界は支配されており、主人公ボビンはその支配に立ち向かうため8つの音階の中の4つの音の組み合わせで出来た呪文を使うことができます。FM TOWNSのFM音源との勝負ともなるわけです。美しいグラフィックとスムーズなアニメーション、そしてしっかりしたストーリー展開は、まさにルーカスフィルム社とFM TOWNSの合作がなせる技です。FM TOWNS版では一流の声優を起用し、CD-DAとして収録。鳥の鳴き声などもリアルに表現することが可能となりました。

提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:富士通㈱
提供時期:91年3月提供予定
※メモリ2MB必要

FM TOWNSソフトコレクション海外編10

ZAK McKRACKEN (ザック・マックラッケン)

画面のデザインがピカイチのコミカルアドベンチャーゲーム!





FM TOWNSの優れたグラフィック機能とルーカスフィルム社のセンスが融合したアドベンチャーゲームです。キャラクターの表情や動作が細かく、ユーモアや画面のデザインの良さや色彩の美しさは、さすがはルーカス社と思わせるものがあります。ストーリーは、カポネ星人が地球の征服をたくらみ、『スチュピディティ・マシーン』を作動させたために、人間のIQは徐々に0に近づいていきますが、このマシンの中和装置を完成させうまく作動させるのがZakであるあなたの役目です。グラフィックの美しさとあいまって、ラストシーンの盛り上がりは、まるで映画を見ているようです。

提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:富士通㈱
※メモリ2MB必要

●神戸	せいでん三宮本店	3/9 ㊏・10㊐	●長野	富士通長野総合グランド体育館	3/16㊏・17㊐	●名古屋	クレール(名古屋駅前)	3/27㊌・28㊍	●札幌	札幌パークホテル	6/15㊏・16㊐
●広島	㈱ダイイチ	3/16㊏・17㊐	●富山	富山テクノホール	3/21㊍~24㊐	●静岡	静岡ベルアージュ	3/28㊍・29㊎			
●京都	タニヤマムセン本店	3/16㊏・17㊐	●福岡	㈱ベスト電器福岡本店	3/23㊏・24㊐	●高松	エイコー今里店	3/30㊏・31㊐	お問い合わせは、		
●岡山	RSKメディアコム	3/16㊏・17㊐	●仙台	勝山ホール	3/23㊏・24㊐	●大阪	大阪城ホール	4/13㊏~15㊊	FM TOWNSインフォメーションサービスまで		

● 静岡(054)252-8674 ● 浜松(053)453-7106 ● 名古屋(052)261-5141 ● 京都(075)231-6610 ● 大阪(06)376-0041 ● 神戸(078)332-1247 ● 松江(0852)24-0334 ● 広島(082)211-1759 ● 山口(0839)25-5453
● 高松(0878)51-8125 ● 高知(0888)21-2234 ● 福岡(092)713-4392 ● 北九州(093)521-8828 ● 長崎(0958)20-3526 ● 大分(0975)38-0616 ● 鹿児島(0992)24-8810 ● 沖縄(098)863-7248

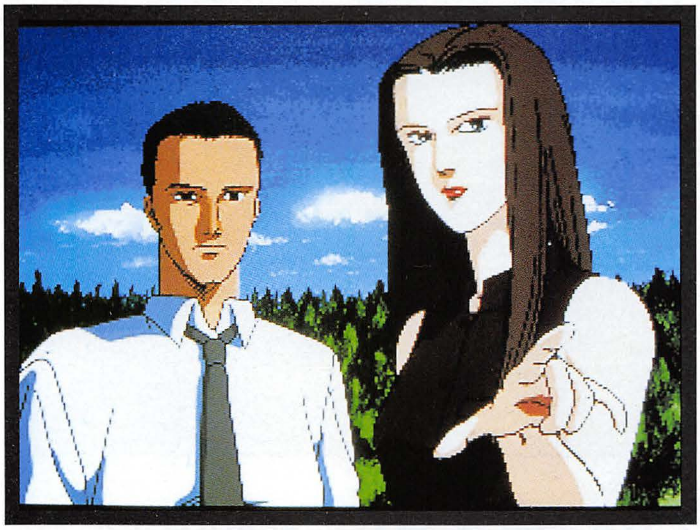
現在、お持ちのFMシリーズに関するお問い合わせにつきましても、上記にて承ります。

FUJITSU

夢をかたちに 信頼と創造の富士通

臨場感、ダンちがい。FM TOWNSのゲームソフト。

他にはマネのできない色、音、動き。ハイパーメディアならではの大迫力です。

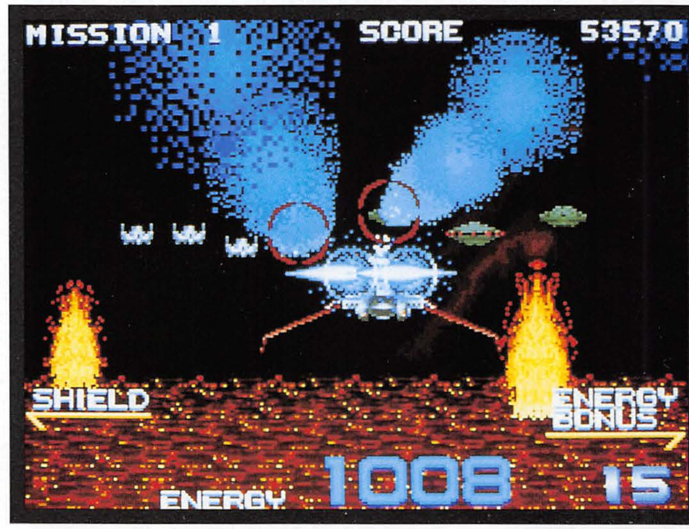


Orgel (オルゴール)

動く、話す！　DAPS搭載、大好評の『サイキックディテクティブシリーズ』第4弾。

大好評の連続アニメーションシステム(DAPS)に加え、OrgelではPDSゲームシステム『バージョン"I"』を初めて採用。これは、ゲーム中のメッセージを音声＋文字で対応した、システムバージョン"I"(Interactiveの I)を採用したものです。

提供価格:¥12,800(税別)
提供会社:データウエスト㈱
提供時期:91年4月提供予定
※メモリ2MB必要
DAPS:DATAWEST ACTIVE PICTURE SYSTEM



ギャラクシーフォースII

はるかなる宇宙に広がる3-Dスペースシューティングゲーム！

FM TOWNSならではの美しいグラフィック、特にスプライト機能をフルに使った無数の敵キャラや洞窟シーンは必見です。さらにCD-DAを利用した迫力あるBGMサウンドでゲームの乗りも絶好調!!　最高に楽しいシューティングゲームに仕上がりました。

提供価格:¥9,800(税別)
提供会社:㈱CSK総合研究所
提供時期:91年3月提供予定
※メモリ2MB必要
REPROGRAMMED GAME
©SEGA 1988
©CRI 1990



上海

FM TOWNSの特長をフル活用。豊富なグラフィックと音楽を同時に楽しめます。音楽の作曲にミュージシャン「タケカワユキヒデ」を起用。サウンドも本格派です。

提供価格:¥5,800(税別)
提供会社:㈱アスキー



コラムス

誰にでも気軽に遊んでもらえるファミリーゲーム。他のパズルゲームとは違い高い偶然性がプレイヤーに刺激を与え、マンネリ化を防ぎます。飽きのこない面白さが魅力！

提供価格:¥7,200(税別)
提供会社:㈱日本テレネット



闇の血族・スペシャル

魅由は超能力を持った元気少女。新人ファッションデザイナーとして活躍する。そんなある日、友人が謎の死を遂げ、第2第3の殺人が！　フルカラーグラフィックスで送る新シリーズ。

提供価格:¥12,800(税別)
提供会社:㈱システムサコム
提供時期:91年3月提供予定



WIZARDRY・V

ハイレゾルーションビジュアルによりモンスターをリアルに再現！　迫力満点の壮大なオーケストラサウンド！　シリーズ最高傑作がFM TOWNS専用版でついに登場。

提供価格:¥12,800(税別)
提供会社:SIR-TECH SOFTWARE, INC.



A.III.(A列車で行こう)

鉄道を敷き、地域を開発、都市へと育てていく。経営力と判断力が試される。立体感あふれるパースデザイン、四季とともに変化する景観。夢と冒険とロマンを乗せて。

提供価格:未定
提供会社:㈱アートディンク
提供時期:91年春提供予定

新・発・売 チューナーユニット

FM TOWNSの専用ディスプレイにTV映像[VHF/UHF]を受信するチューナーユニット。音声多重(ステレオ/二カ国語)方式に対応。高画質S端子に対応、テレビ・ビデオ・パソコンの画面を切換るリモコン付。ビデオ入出力端子を備え、LD/VTR等の映像入力切替えや別売りのビデオカードへの出力が可能です。

チューナーユニット(FMT-TU101)提供価格:¥39,800(税別)　提供会社:富士通㈱



*Amiga*は僕の恋するコンピュータ

この映像はAmigaから生まれた映像たちです。世界中の多くのビデオやテレビ、映画などで、Amigaは新しい映像世界を生み出して来ました。新しいコンセプトのゲームや多くの画期的なゲームシステムもAmigaから生まれました。もしあなたがすでにコンピュータをお持ちだとしても、次はAmigaにしましょう。進んでるソフトはAmigaから生まれてくる。今ではそれが当たり前になってきています。ひとにぎりのヒットを除けば、世界の名作といわれたソフトウエアの多くが日本のマシンに移植されなかったというだけの理由で、僕たちの目に触れずに過ぎていきます。憧れのソフトウエアを、憧れだけにおわらせたくない人たちのために生まれたマルチタスク・マシーン。Amigaはみんなに自慢できるコンピュータです。



《新発売》 標準価格 139,800円

初めての方でも簡単に AMIGA であそべる入門者向キット新発売／本体の他に、日本語マニュアル付のソフトウェア5本、ジョイスティック。さらに、家庭用のテレビをモニターとして使用できるビデオアダプターA520が付属されています。さあ、君も世界のマルチタスク・マシーン AMIGA に挑戦しよう!!

キット内容

■A500 パーソナルコンピューター（日本語マニュアル付）
■ジョイスティック ■A520 ビデオアダプター
■ソフトウェア（日本語マニュアル付）
- F/A18インターセプター
- F40 Pursuit（追撃）
- インディージョーンズ 最後の聖戦
- ザニーゴルフ
- フュージョンペイント（グラフィック ツール）

販売代理店募集中

〈正規販売店リスト〉

●マイコンショップCATカンパニー(札幌)011-631-9770 ●コンピューターサイエンスジャパン(秋葉原)03-3257-4472 ●オークビレッジ(秋葉原)03-3254-2094 ●パイナップル68000(お茶の水)03-3294-6502 ●PIWお茶の水(お茶の水)03-3295-2951 ●ソフマップ(秋葉原)03-5256-2921 ●ロックオンカンパニー(渋谷)03-3477-1756 ●アミックス(中野)03-5379-5928 ●ハンズオン(横浜)045-942-1919 ●ディスクユニオン(厚木)0462-24-5988 ●メメックス(藤沢)0466-35-0815 ●PIW 柏店(柏)0471-63-9702 ●コンピュータプラザJ2(浜松)0534-56-0098 ●スターベースナゴヤ(名古屋)052-222-5690 ●コンピュータランド栄(名古屋)052-261-1110 ●ロッキン(刈谷)0566-23-0111 ●システム応用研究所(大阪)06-624-7829 ●日本システムサービス(岸和田)0724-44-1781 ●コムイン広島(広島)082-243-5377 ●パソコンショップランダム(広島)082-234-1381 ●ミュージックランド(徳島)0886-22-7741 ●テークオフ(福岡)092-733-8882 ●OA流通センター(宮崎)0985-23-1753

〈日本発売元〉
ミック ジャパン株式会社
〒160 東京都新宿区西新宿4-7-1 SIT西新宿ビル
電話 (03)3299-7377(代)

Commodore®
コモドールジャパン株式会社

1年間保証付き

日本国内で正規代理店及び販売店より購入された場合のみ有償または無償のメンテナンスサービス及びバージョンアップサービスを受けることができます。

※価格には消費税は含まれておりません。

資料請求
マイコンBASIC
4

ステレオでなければ楽しくない!!
EMSでなければもう古い!!

ハードウエアでもソフトウエアでも制御できるのは株式会社エス・エヌ・イーのEMSシステムだけです。



サ ウ ン ド オ ー ケ ス ト ラ ヴ ィ

SOUND ORCHESTRA-V

ORCHESTRAシリーズ対応機種：●NEC PC-9801シリーズ●EPSON PC-286/386シリーズ（NEC純正FM音源ボード取り付け可能な機種）

¥35,000（税別）

サ ウ ン ド オ ー ケ ス ト ラ エ ル

SOUND ORCHESTRA-L

¥28,000（税別）

リ ト ル オ ー ケ ス ト ラ

LITTLE ORCHESTRA

¥22,000（税別）

リ ト ル オ ー ケ ス ト ラ エ ル

LITTLE ORCHESTRA-L

¥18,000（税別）

商品概要

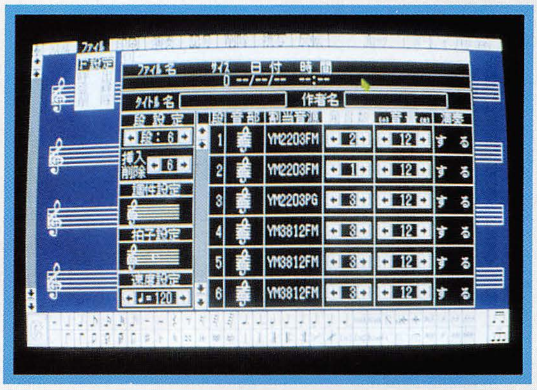
LITTLE ORCHESTRAシリーズは、NEC純正のFM音源ボードPC-9801-26Kの、モノラル、EMS非対応、FM3音、SSG3音、という機能では満足できない人の為に、SNEが独自の技術で開発した、EMS対応(新時代のメモリー方式、EMSタイプを使用しているCPUに対応させるための、FM音源のROMの切り離し機能を搭載)の、上位コンパチブルな、FM3音、SSG3音、Hi-FiステレオFM音源です。上位機のLITTLE ORCHESTRAには、リバーブ出力を搭載し、CPUのスピーカーで鳴らした場合でも、臨場感を楽しめるようにしてあります。LITTLE ORCHESTRA-Lは、LITTLE ORCHESTRAからリバーブ出力とスピーカーを外して、よりコストパフォーマンスを高めてあります。勿論、どちらもJOYSTICKのコネクタ等の、純正の機能は搭載されていますし、純正対応のソフトがすぐに、臨場感たっぷりのHi-Fiステレオで、楽しめるようになっています。SOUND ORCHESTRAシリーズは、NEC純正の、FM3音、SSG3音という音数に満足出来ない、より本格派の為に、EMS対応、Hi-Fiステレオ、純正上位コンパチという機能に、音数を、FM12音(リズム音使用時は9音)、リズム音5音、SSG3音へと増やした、最高級FM音源です。上位機のSOUND ORCHESTRA-Vには、更に、ADPCM(音声分析 録音、音声合成 再生)の機能を追加して、ステレオ等のLINE INと接続することによって、FM音源以外の様々な音(例えば自分の声)をCPUで楽しめるようにしてあります。SOUND ORCHESTRA-Lは、VからADPCMを外して、よりコストパフォーマンスを高めてあります。勿論、VもLも、純正に追加したFM音源用のLSI、(VはY-8950、LはYM-3812)のソフトを組み安くする為に、MML(ミュージック マクロ ランゲージ) のROMを搭載してあります。但し、JOYSTICK のコネクタは省略してあります。SNEでは、JOYSTICKを使って、本格的に楽しみたい人はソフトに一切の制限のない、SNEのプログラマブル10キー"GINGA"または"GINGA-RX"の、プログラム機能の搭載されている、JOYSTICKのポートの使用を勧めています。また、LITTLE ORCHESTRA／SOUND ORCHESTRAシリーズの全機種が、Hi-Fiステレオ出力付となっていますので、CPUや音源ボード上のスピーカーで楽しむだけではなく、ステレオやラジオカセットのLINE IN等に接続して、Hi-Fiステレオサウンドを楽しむことを勧めています。

SOUND MUSICIAN 5HD/3.5HD

SOUND ORCHESTRAシリーズ用
譜面入力式音楽ソフト ¥25,000(税別)

LITTLE MUSICIAN 5HD/3.5HD

PC-9801シリーズFM音源用 譜面入力式音楽ソフト
¥12,000(税別)



お待たせ致しました、待ちに待った本格的ミュージックソフトSOUND MUSICIANの登場です。五線譜の画面にマウスを使って、音楽記号を記入するだけで、誰でも簡単にコンピュータミュージックをステレオで楽しめます。勿論、美しい画面、豊富な記号、スピーディな操作性は当然の事です。SOUND ORCHESTRAシリーズと併せて使う事によって＊最大15段の作成パート数＊最大15段の同時発音数＊最大15段の印刷段数＊最大15音連譜＊最大5音のリズム音＊ステレオ演奏可＊音部記号7種類＊装飾記号付＊省略記号付＊符鈎の向きの自動選択可＊符鈎の連結の自動選択可＊メロディとコード指定で自動演奏可＊スコア譜、パート譜、ピアノ譜で高品質な印刷可＊作成した楽譜が、BASICや一太郎での利用可＊等々、まだまだここに書ききれないほど豊富な機能が搭載されています。従来のソフトで叶えられなかったミュージックソフトへの夢がここに実現しました。勿論、ハードウェアの機能までしか使えませんけれども、NEC純正のPC-9801-26K及びコンパチ機、LITTLE ORCHESTRAにも使用可能です。また純正機、コンパチ機、LITTLE ORCHESTRAのユーザーの為に、SOUND MUSICIANの最大15音の機能から、最大6音に機能簡略化して、よりコストパフォーマンスを高めたミュージックソフト、LITTLE MUSICIANも用意しました。勿論、音数以外は、美しい画面も簡単な操作方法も、SOUND MUSICIANそのままです。お好みに合わせて選んで下さい。

SNE 株式会社 エス・エヌ・イー 〒110 東京都台東区上野1-1-12 新広小路ビル2F
TEL. 03-3836-5360 FAX. 03-3835-0571

激烈！高価買取り・下取り交換!!

パソコンハード買取表

機種名	買取価格	機種名	買取価格	機種名	買取価格	機種名	買取価格
(NEC)		PC-9801EX2	¥150,000	PC-8801MA	¥ 33,000	PC-286US	¥ 70,000
PC-9801DA2(DA/U2)	¥260,000	PC-9801UX21	¥130,000	PC-8801FA	¥ 30,000	PC-286LS	¥120,000
PC-9801DS2(DS/U2)	¥200,000	PC-9801CV21	¥130,000	PC-8801MH	¥ 20,000	PC-286LE	¥ 70,000
PC-9801DX2	¥160,000	PC-9801UV21(UV11)	¥100,000	PC-8801FE2	¥ 20,000	PC-286Book	¥135,000
PC-9801UR/UF	¥120,000	PC-9801N	¥ 90,000	PC-8801SR(FR/30)	¥ 10,000	PC-286NF＋RAM	¥ 90,000
PC-9801RA21	¥250,000	PC-9801NS	¥150,000			PC-386NA＋RAM	¥180,000
PC-9801RA2	¥210,000	PC-9801NS-20	¥240,000	(EPSON)			
PC-9801RS21	¥185,000	PC-9801LS2	¥180,000	PC-386S	¥280,000	(SHARP)	
PC-9801RX21(RX2)	¥150,000	PC-9801LX2	¥130,000	PC-386V	¥200,000	X68000	¥100,000
PC-9801VX21	¥130,000	PC-9801LV22	¥ 90,000	PC-386VR(M)	¥150,000	X68000PRO	¥120,000
PC-9801VX2	¥120,000	PC-9801LV21	¥ 75,000	PC-286VX	¥135,000	X68000PRO2	¥140,000
PC-9801VM11	¥100,000	PC-8801MC/2	¥ 50,000	PC-286VF	¥100,000	X68000EXPERT	¥140,000
PC-9801VM2	¥ 75,000	PC-8801MC/1	¥ 35,000	PC-286VE	¥ 90,000	X68000EXPERT2	¥160,000
PC-9801M2	¥ 35,000	PC-8801VA3	¥ 60,000	PC-286V	¥ 75,000	X68000SUPER	¥180,000
PC-9801ES2	¥200,000	PC-8801MA2	¥ 35,000	PC-286UX	¥ 90,000	X68000SUPER・HD	¥250,000

●その他ディスプレイ、プリンター、ハードディスク等パソコンに関する物高価買取中！

ゲームソフト買取表

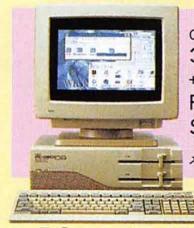
●送料として買取り価格から500円を引かせていただきます。

ソフト名	対応機種	定価	買取価格
ポッキーII	98、MSX2	¥ 7,800	¥2,500
プリンセス・メーカー	98	¥12,000	¥3,500
星の砂物語	98、X68、MSX2	¥ 6,800	¥2,000
ビースト・ロード	98	¥ 7,800	¥2,000
ドラッケン	98、X68	¥ 9,700	¥3,000
グランプリサーカス・パワーアップキット	98	¥ 4,800	¥ 800
信長・武将風雲録	98	¥ 9,800	¥3,000
信長・武将風雲録SW	98	¥12,200	¥3,500
ロード・モナーク	98	¥ 9,800	¥3,000
ダイナソア	98	¥ 8,700	¥2,500
マスター・オブ・モンスターズII	98	¥ 8,800	¥2,500
ベスト・プレー・ベースボール98	98	¥ 9,800	¥3,000
ヴェイン・ドリーム	98	¥ 9,800	¥3,000
ヴェイン・ドリーム	88	¥ 8,800	¥2,000
ゾークI	98	¥ 7,800	¥2,000
ルーンワース2-時空の神戦-	98	¥ 6,800	¥2,000
レール・ロッド・タイクーン	98	¥11,800	¥3,500
ダーク・レイスII	98	¥ 9,800	¥3,000

ソフト名	対応機種	定価	買取価格
プリンス・オブ・ペルシャ	98、X68	¥ 8,800	¥2,500
ドラゴン・ナイトII	98、MSX2、X68	¥ 7,800	¥2,500
イルミナ！	98、MSX2、X68	¥ 6,800	¥2,000
煩脳予備校	98、X68	¥ 7,800	¥2,000
メルヘン・メイズ	X68	¥ 8,800	¥2,500
ドラゴン・シティ(X指定)	98、X68、MSX2	¥ 6,800	¥2,000
キャンペーン版・大戦略II	X68、98	¥ 9,800	¥3,000
メタル・オレンジ	98、X68	¥ 7,800	¥2,000
ドラゴン・アイズ	98、X68、MSX2	¥ 6,800	¥2,000
闘神都市	98、X68、MSX2、FMT	¥ 6,800	¥2,000
私をゴルフに連れてって！	98、MSX2、X68	¥ 7,800	¥2,000
キサナ	98、MSX2、X68	¥ 6,800	¥2,000
ギャラクシー・フォースII	FMT	¥ 9,800	¥2,500
闇の血族スペシャル	FMT	¥12,800	¥3,000
ガンダム・タクティカル・オペレーション	88	¥ 9,800	¥2,000
提督の決断	MSX2(ROM)	¥14,800	¥4,500
スパン・オブ・ドリーム	98、X68	¥12,800	¥3,500

下取差額表

下取りだとさらにお得！



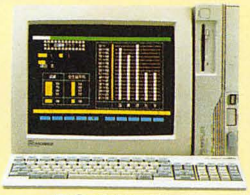
CPU 386(20MHz)
サウンド FM3和音 SSG3和音
メモリ1.6MB

PC-9801DA2・DA/U2
定価 ¥448,000

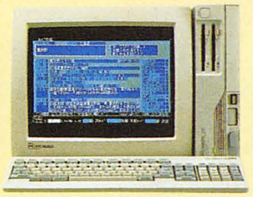
下取機種	差額
PC-9801RA2	＋¥128,000
PC-9801RX21	＋¥188,000
PC-9801VX21	＋¥218,000
PC-9801VM2	＋¥275,000
PC-286VE-STD	＋¥238,000
PC-8801MA2	＋¥298,000

※差額は税込価格です。

CPU V30HL(16MHz)・サウンドFM3和音・SSG3和音・メモリ640KB



PC-9801UR
定価 ¥218,000



PC-9801UF
定価 ¥218,000

特別下取り交換

下取機種	差額
PC-9801U2	＋¥158,000
PC-9801UV2	＋¥ 88,000
PC-9801UV11	＋¥ 70,000
PC-9801M2	＋¥138,000
X68000	＋¥ 73,000
PC-8801VA2	＋¥123,000

※差額は税込価格です。

●送料・消費税は料金に含まれておりません。 ●東京店、大阪店と価格が違う場合がありますのでご注意下さい。●価格は変動しますのでTELでご確認ください。

直接、ご来店のお客様はこちらへ〈年中無休〉

OSAKAスタンバイ



☎06-641-1971
営業時間 平日 AM11:00〜PM7:00
土日・祝 AM10:00〜PM7:00

TOKYOスタンバイ



☎03-3258-8955
営業時間 平日・土 AM11:00〜PM7:00
日・祝 AM10:00〜PM7:00

★パソコンの事はお気軽にご相談下さい。

SRG 新品・中古パソコン専門店
STAND-BY

J-DMA Japan Direct Marketing Association
社団法人日本通信販売協会会員

●住所と振込先

東京店	〒101 東京都千代田区外神田1-6-6(松田ビル)	東海銀行 秋葉原支店 普通546013
大阪店	〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19(KMビル)	東海銀行 摂津支店 普通330141

口座名儀はどれも㈱SRGスタンバイです。

ゲームから声が出せるぞ〜



■モニターが話しかけるゲームソフト添付。
■ADPCMで音声の録音、再生、サンプリングが一回 約2分10秒間可能。(2メガ、データRAM搭載)
サンプリングデータをフロッピーにファイル、データーファイルを呼び出す事で画面に連動して、リアルタイムに音声が出力できます。 ＊(サンプリング、データファイル用ソフト添付)
■音色パラメーターがゲーム感覚で自由に変更可能、パフォーマンスな音色が作れます。＊(ソフトウェアー添付)
■音源ボード機能搭載(YM2608音源使用)FM6音、リズム6音、SSG3音(計15音)
ステレオ出力／サラウンド機能搭載／EMS対応／MSX仕様ジョイコネクター1ポート搭載
＊(NEC26K)より3倍の機能でコンパチブル

◎驚異の低価格、多機能でソフト付。

スピーグボード予約受付中!

◎先着限定500台に新発売キャンペーンとして譜面入力ソフト(マウス対応、リズムマシーン機能)を後日サービスとして御送り致します。

希望小売価格 ¥49,800

IdoL JAPAN

ジョイスティクだけ機能アップしたい…君に!



■PC9801のキーボード、コネクターよりジョイスティクが接続出来る
■キーボード、ジョイスティク自動切替

希望小売価格 ¥11,800

高性能FM音源ボード



好評発売中

- FM3音、PSG3音の6重和音。
- サウンドエディタソフト付。
- ステレオ出力。 • EMS対応。
- MSX仕様ジョイスティック 2ポート。
- サウンド出力用スピーカー内蔵。

希望小売価格 ¥19,800

9801がワープする



3月初旬発売

- お手持ちのPC9801の処理速度をアップします。
- 拡張スロットに差し込むだけの簡単な取り付け。
- 8086比 333%の処理能力(実測最大)。
- V30比 147%の処理能力(実測最大)。
- EMS対応。

MIG98販売代理店 ㈱フジオン
千代田区外神田1-15-16ラジオ会館7F
TEL 03-3255-7846
希望小売価格
¥63,000

＊総発売元 アイドルジャパン株式会社
本社：〒110 東京都台東区上野6丁目1番6号812
TEL(03)3832−0731(代表)

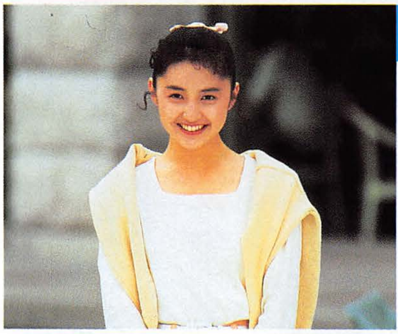
＊開発製造元 (株)エム・エス・アイ

新・生・活スタートセール 3/21(木)～4/7(日)まで

掲載商品2万円以上送料無料！(離島を除く。)

ツクモ通販受注センター フリーダイヤル **0120-377-999** 商品のお問い合せは各店、又は通販センター☎03(3251)9911へ

夏のボーナス一括払受付中！(金利手数料なし)詳しくは☎03(3251)9911へ!!



新・生・活スタートセール

3/21㊍▶4/7㊐まで

期間中ツクモ全店店頭にて￥100,000以上お買い上げの方にツクモイメージガール越智静香ちゃんのテレホンカードor写真集を先着1,000名様にプレゼント！

遂に近日発売!!

(X68000シリーズ専用)
3.5インチフロッピーディスクドライブ
(仕　様)
1ドライブ、3.5インチ
2HD対応、ユーティリティソフト対属

RAMボード

PC-286L/LE/LF/LP用 バッテリー・バックアップ153時間 RAM DISK/キャッシュDISKソフト付
日本テクサ TRAM286-20(2MB)
限定特価￥9,800(消費税別途￥294)

新製品大特価販売中!!

NEC PC-9801DA



80386/20MHz、ユーザーズメモリ1.6Mバイト、FM音源搭載
- PC-9801DA2 (FDD5″×2) 定価￥448,000
- PC-9801DA/U2 (FDD3.5″×2) 定価￥448,000
- PC-9801DA5 定価￥598,000 (FDD5″×2 HDD40MB)
- PC-9801DA/U5 (FDD3.5″×2 HDD40MB) 定価￥598,000
- PC-9801DA7 定価￥698,000 (FDD5″×2 HDD100MB)
- PC-9801DA/U7 (FDD3.5×2 HDD100MB) 定価￥698,000

ツクモ特価販売中!! 注番B401

NEC PC-9801DS



386SX/16MHz、ユーザーズメモリ640Kバイト、FM音源搭載
- PC-9801DS2 (FDD5″×2) 定価￥358,000
- PC-9801DS/U2 (FDD3.5″×2) 定価￥358,000
- PC-9801DS5 (FDD5″×2 HDD40MB) 定価￥508,000
- PC-9801DS/U5 (FDD3.5″×2 HDD40MB) 定価￥508,000

ツクモ特価販売中!! 注番B402

NEC PC-9801UR UF

ツクモ特価販売中!!



注番B403
V30HL/16MHz、ユーザーズメモリ640Kバイト、FM音源搭載
- PC-9801UR 定価￥218,000 (FDD3.5″×1RAMドライブ1.25MB)
- PC-9801UR/20 定価￥348,000 (FDD3.5″×1RAMドライブ1.25MB HDD20MB)
- PC-9801UF (FDD3.5″×2) 定価￥218,000

※PC-9801UF以外はRAMドライブ1.25MB標準装備

ゲームの王者、スーパーファミコン！

SHARP スーパーファミコン内蔵テレビ
21G-SF1 注番B404 定価￥133,000



ツクモ特価販売中!!

X68000シリーズ



ツクモSUPERセット

- CZ-604C-TN……￥348,000
- CZ-606D-TN……￥79,800
- IT X130S…………￥158,000

注番B405 合計定価￥585,800
ツクモ特価 ￥488,000

SUPER CZ-604C
SCSIインターフェイス内蔵タイプ
※オプションの80MB内蔵ハードディスクを追加する事によってSUPER HDに変身！

PROⅡ	CZ-653C	定価￥285,000
	CZ-663C	定価￥395,000
EXPERTⅡ	CZ-603C	定価￥338,000
SUPER HD	CZ-623C	定価￥498,000

ツクモ特価販売中!!

X68000用アートツール

HAL研(ファインスキャナーX68) 注番B406
HGS-68 特価￥31,800(消費税別途￥954)

シャープ 注番B434
CZ-8PC5 定価￥96,800 NEW
48ドットカラー漢字熱転写プリンタ



ツクモ特価販売中!!

ソフトウェア

- CANVAS PRO-68K……定価￥29,800
- Z'sSTAFF PRO-68K Ver.2
  ツクモ特価￥46,400(消費税別途￥1,392)
- マジックパレット
  ツクモ特価￥15,800(消費税別途 ￥474)

X68000用ハードディスク

目玉品ハードディスク (1台目専用) 40MB SASIタイプ 注番B407 限定特価￥59,800(消費税別途￥1,794)

アイテック IT X680
定価￥198,000
注番B408



(カラー ブラック/グレー)
ツクモ特価 ￥99,800

アイテック IT X80S 注番B409
定価￥128,000 SCSI,80MB
ツクモ特価￥99,800
(消費税別途￥2,994)

IT X130S
定価￥158,000
SCSI,130MB
ツクモ特価￥125,800
(消費税別途￥3,774) 注番B410



※X68000SUPERシリーズ以外の機種はCZ-6BS1(SCSIボード)定価￥29,800が必要です

X68000用メモリーボード

1MB増設用メモリーボード
(ACE＆PROシリーズ内蔵用) 注番B411
ツクモ特価￥19,000
(消費税別途￥570)

2MB増設RAMボード
注番B412 ツクモ特価￥37,000
(消費税別途￥1,110)

4MB増設RAMボード
注番B413 ツクモ特価￥64,000
(消費税別途￥1,920)

※2MBと4MBは全シリーズ対応。拡張スロット用。

ポケコン

シャープ 注番B414 (カラーはホワイトになります。)
PC-E550 定価￥32,000
64KB RAMを標準装備



ツクモ特価￥28,800
(消費税別途￥864)

インテリジェントコントローラー

サイバースティック 注番B415
CZ-8NJ2 定価￥23,800



ツクモ特価販売中!!

注目!!

夏のボーナス一括払い 手数料(金利)無料

(平成3年7月末をご利用下さい)

またまた秋葉原でおなじみの

3/10〜4/9

■ NEC モデム(MNPクラス5)
⊙COM STARZ2425/5
● 2400/1200bps全二重、
● インターフェース・ケーブル付
P&A超特価 ¥26,500
(送料・消費税込¥28,325)

■ 40M(SCSI) インターフェース付 限定
⊙ STATION40S(日本テクサ)
(I/FHA-55S付)
(定価¥133,000)
P&A特価¥62,500
(送料・消費税込¥65,405)

■ 40M(SASI) I/Fケーブル 限定
⊙ CRC--MH4B
(コンピュータ・リサーチ)
● 38ms
(定価¥99,800)
P&A特価 ¥55,000
(送料・消費税込¥57,680)

■ 40M内蔵型
⊙びるとSE4
(緑電子)
● ES2/EX2専用、28ms
(定価¥118,000)
P&A特価¥53,000
(送料・消費税込¥55,620)



■ 日本テクサ(SCSI)(98/エプソンシリーズ対応)
⊙TRUST-IN40S(40M/19ms)
● オンボードタイプHDD(定価¥98,000)
超特価¥63,800
(送料・消費税込¥66,744)



■ スター・プリンタ(PC用)(ケーブル・用紙付)
⊙TX-24CL
● 24ドット熱転写漢字カラー(定価¥69,800)
超特価¥35,500
(送料・消費税込¥37,595)

LAP TOP【ディスケット5枚サービス】(送料¥1,000)

- J3100SS001(東芝)……定価¥198,000▶特価¥93,000
- PC-98NOTE(NEC)……定価¥248,000▶特価¥125,000
- PC-286BOOK-STD(エプソン)……定価¥258,000▶特価¥180,000
- PC-9801NS(NEC)……定価¥298,000▶特価¥193,000
- PC-9801NS-20(NEC)……定価¥448,000▶特価¥286,000
- PC-98HA(NEC)……定価¥198,000▶特価¥126,000
- PC-386NOTEA(エプソン)……定価¥258,000▶特価¥197,000
- PC-286LP(エプソン)……定価¥298,000▶特価¥205,000
- PC-9801NV(NEC)……定価¥248,000▶特価¥169,000

NEC

※NEC PC-98、エプソンシリーズには、マウス+M-2HD 10枚、(3.5×5枚)サービスしています

※CU-14GD▶シャープ、カラーモニター14インチ、回転台付、アナログ専用(PC-98 エプソン 88専用モニター)640×400ドット(4050文字)

NEC PC-98DO⁺/DX/DA/DS/UF (送料¥2,000)

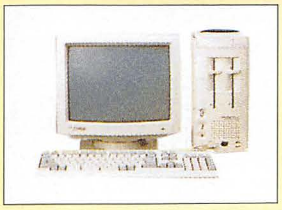


No.	商品	定価	特価
①	PC-98DO⁺+CU-14GD	¥347,800	¥225,000
②	9801DX2+CU-14GD	¥387,800	¥243,000
③	DX/U2+CU-14GD	¥387,800	¥245,000
④	DX5+CU-14GD	¥537,800	¥348,000
⑤	DX/U5+CU-14GD	¥537,800	¥348,000
6	DA2 +CU-14GD	¥517,800	価格はTEL下さい
7	DA/U2+CU-14GD	¥517,800	価格はTEL下さい
8	DA5 +CU-14GD	¥667,800	¥440,000
9	DA/U5+CU-14GD	¥667,800	¥440,000
10	DS2 +CU-14GD	¥427,800	¥289,000
11	DS/U2+CU-14GD	¥427,800	¥289,000
12	DS5 +CU-14GD	¥577,800	¥374,000
13	DS/U5+CU-14GD	¥577,800	¥374,000
14	DA7 +CU-14GD	¥767,800	¥508,000
15	DA/U7+CU-14GD	¥767,800	¥508,000
16	UF +CU-14GD	¥287,800	価格はTEL下さい
17	UR +CU-14GD	¥287,800	価格はTEL下さい
18	UR-20 +CU-14GD	¥417,800	¥279,000

EPSON PC-286/386シリーズ (送料¥2,000)

No.	商品	定価	特価
1	PC-286VG-STD+CU-14GD	¥337,800	¥210,000
2	PC-286C-STD+CU-14GD	¥237,800	¥159,000
3	PC-386S-STD+CU-14GD	¥567,800	¥393,000
4	PC-386G-STD+CU-14GD	¥819,800	価格はTEL下さい
5	PC-286UX-STD+CU-14GD	¥337,800	¥222,000
6	PC-286UX-H20+CU-14GD	¥422,800	¥310,000
7	PC-386M-STD+CU-14GD	¥397,800	¥259,000
8	PC-386M-H40+CU-14GD	¥537,800	¥370,000
9	PC-386M-VR-STD+CU-14GD	¥417,800	¥253,000
10	PC-386M-H40+CU-14GD	¥557,800	¥348,000

NEC PC-8801MC model 2/FE (送料¥2,000)



■ P&A特選 MC model 2セット

Ⓐセット:PC-8801MC model 2+CU-14GD+M-2HD(10枚)+ジョイカード……
……定価¥268,800▶特価¥139,000

★MC2セットでお買い上げの方に、プレゼント
CD(ゲーム)+ワープロソフト(dB-SOFT P-1¥40,000)

■ P&A=8801FEセット 限定

Bセット:PC-8801FE+CU-14GD+M-2D(10枚)+ジョイカード……
……定価¥198,800▶特価¥89,000

● 98シリーズ、エプソンシリーズ、88シリーズのモニターを

No.	モニター	メーカー	定価	変更の場合
①	XC-1498CII	三菱	¥107,000	¥10,000
②	PC-KD854N	NEC	¥84,800	¥3,000
③	PC-KD853N	NEC	¥118,000	¥11,000
④	PC-KD862S	NEC	¥99,800	¥24,000
⑤	PC-KD863G	NEC	¥138,000	¥46,000
⑥	PC-KD882	NEC	¥89,800	¥19,000
⑦	PC-KD881	NEC	¥118,000	¥37,000
⑧	PC-TV354	NEC	¥110,000	¥25,000
⑨	PC-TV454	NEC	¥128,300	¥32,000
⑩	PC-TV455	NEC	¥147,000	¥42,000
⑪	N-5913U	NEC	¥120,000	¥42,000
⑫	CU-14FD	シャープ	¥74,800	¥3,000
⑬	CU-14KD	シャープ	¥89,800	¥12,000
⑭	CU-14TV	シャープ	¥99,800	¥30,000
⑮	CR-4000	エプソン	¥94,800	¥13,500
⑯	CR-5000	エプソン	¥138,000	¥53,000

(定価…に変更の場合 …)を加算して下さい。

- マウス(PC-88用)……定価¥7,800▶特価¥4,500
- キーボード・カバー……定価¥3,500▶特価¥2,800
- TVフィルター(紫外線カット)(PC-88/98用、エプソン)……定価¥5,000▶特価¥3,800
- "GINGA"(88用、テンキーユニット)(SNE)……定価¥32,000▶特価¥19,000

(送料¥2,000)

NEC



■ TEAC(DISK & DISK)
⊙FDD付SCSIハードディスクD
1 DO-41(I/F)定価¥148,000
特価¥98,000
2 DO-101(I/F)定価¥208,000
特価¥138,000

■ ファインスキャナー256(HAL研)
⊙ HGS-10
定価¥39,800▶特価¥28,000

プリンターセット ケーブル・用紙付 (送料¥1,000)

セット	商品	定価	特価
A セット	PC-PR201/80A(NEC)	¥275,000	¥185,000
B セット	65A(〃)	¥215,000	¥139,000
C セット	60A(〃)	¥158,000	¥105,000
D セット	45A(〃)	¥95,000	¥64,500
E セット	PC-PR201GS(〃)	¥135,000	¥83,000
F セット	-PR101GS(〃)	¥115,000	¥72,000
G セット	-PR-150VH(〃)	¥99,800	¥64,000
H セット	-PR350(〃)	¥168,000	¥118,000
I セット	-PR150VL(〃)	¥84,800	¥56,000
J セット	-PR150T(〃)	¥64,800	¥43,500
K セット	-PR102TL3(〃)	¥50,000	¥34,000
L セット	-PR1000(NEC)(EPカートリッジ付)	¥288,000	¥196,000
M セット	-PR2000(〃)(〃)	¥478,000	¥332,000
N セット	-PR3000PS(〃)(〃)	¥658,000	¥463,000
O セット	AP-600 PC(エプソン)	¥64,800	¥42,000
P セット	AP-900PC(〃)	¥94,800	¥59,000
Q セット	VP-960PC(〃)	¥118,000	¥83,000
R セット	VP-1600PC(〃)	¥125,000	¥87,000
S セット	VP-2600PC(〃)	¥145,000	¥102,500
T セット	XP-2000 PC(〃)	¥198,000	¥139,000
U セット	HG-4000PC(〃)	¥198,000	¥144,000
V セット	LP-3000(〃)	¥254,000	¥183,000
W セット	LP-7000(〃)	¥471,000	¥335,000
X セット	TX-24CL(スター)	¥69,800	¥35,500
Y セット	JR-200CL(〃)	¥134,800	¥72,000
Z セット	JP-200(〃)	¥104,800	¥63,000
⊙ セット	M-1924P(ブラザー)	¥148,000	¥63,000
⊙ セット	BJ-130J(キット付)(キャノン)	¥198,000	¥123,000
⊙ セット	BJ-10V(ノートブック用)(ケーブル付)(キャノン)	¥74,800	¥55,500
⊙ セット	LBP-A404(LIPSII)(PC用)(キャノン)	¥295,000	¥214,000
⊙ セット	LBP-A404(LIPSIII)(〃)(〃)	¥355,000	¥256,000
⊙ セット	LBP-B406(LIPSII+)(〃)(〃)	¥528,000	¥384,000
⊙ セット	LBP-B406(LIPSIII)(〃)(〃)	¥588,000	¥428,000

ラップトップ(ディスケット5枚サービス) (送料¥1,000)

No.	商品	定価	特価
1	PC-9801T model S5 (NEC)	¥850,000	¥598,000
2	PC-9801T model F5 (NEC)	¥1,150,000	¥798,000
3	PC-9801T model W2 (NEC)	¥548,000	¥386,000
4	4 PC-9801T model W5 (NEC)	¥758,000	¥533,000
5	PC-286BOOK-H20(エプソン)	¥378,000	¥274,000
6	J-3100SX-001 (東芝)	¥258,000	¥189,000
7	J-3100SX-021 (東芝)	¥368,000	¥270,000
8	J-3100SX-002 (東芝)	¥228,000	¥139,000
9	J-3100SS-02E (東芝)	¥328,000	¥210,000

RAMディスク (送料¥500)

メルコ

商品	特価
EMJ-1000L	¥17,700
-2000L	¥24,400
-4000L	¥41,800
-6000L	¥59,800
-8000L	¥77,800
-12ML	¥113,000
-16ML	¥148,000
EXJ-1000L	¥15,800
-2000L	¥22,800
-4000L	¥40,400
-4000E	¥40,400
EMZ-512L	¥11,000
-1000L	¥14,300
EXZ-1000L	¥13,800
MRA-2000L(RA21)	¥24,400
-4000L(〃)	¥41,800
-6000L(〃)	¥60,000
-8000L(〃)	¥77,900
-10ML(〃)	¥95,500
MRS-2000L(RS用)	¥24,600
-4000L(〃)	¥42,300
MES-3000L(ES用)	¥34,000
XMC-2000L(〃)	¥21,300
MRC-2000L(RA2用)	¥24,700
-3000L(〃)	¥34,000
MRL-4000L(RL用)	¥38,900
EMP-2000L(エプソンLAPTOT)	¥28,200
-4000L(〃)	¥45,800
EML-2000L(9801LAPTOP)	¥28,300
-4000L(〃)	¥45,900
RCS-1000 (NOTE用)	¥19,200
-2000(〃)	¥29,400
-4000(〃)	¥55,300
-6000(〃)	¥81,300
RCJ-1000(D/N BOOK用)	¥21,300
-2000(〃)	¥32,800
EMB-2000(〃)	¥28,500
-4000(〃)	¥45,900
HC-U2L	¥5,000
256L	¥8,500
512L	¥12,200
SDA-4000(シリコンディスク)	¥56,900
-8000(〃)	¥100,000
-12M(〃)	¥143,000
-20M(〃)	¥229,000

I・Oデータ

商品	特価
PIO-PC34FX-2MA	¥26,000
-4MA	¥44,500
-8MA	¥81,500
PC34F-6MA	¥62,800
-12MA	¥117,000
-16MA	¥152,000
PC34N-2MA	¥22,000
-4MA	¥38,000
-6MA	¥54,900
-8MA	¥69,000
EX34F-2MA	¥24,000
-4MA	¥42,500
-8MA	¥78,000
9234G-0.5ML	¥12,500
-1ML	¥17,200
-1.5ML	¥20,700
-2ML	¥22,800
-3ML	¥32,000
-4ML	¥39,100
-8ML	¥81,200
-16ML	¥167,000
PIO-RA34-3MB(RA2用)	¥34,200
RA134-2MA(RA21用)	¥25,000
PIO-RA134-4MA	¥42,500
-6MA	¥60,000
-10MA	¥95,500
RS134-2MA(RS21用)	¥25,000
EX134-2MA	¥25,000
-4MA	¥46,200
ES34-1MA(ES用)	¥18,700
-3MB	¥35,000
PC34SL-1MA(ラップトップ)	¥19,300
-2MA	¥30,000
EP-386M-2M(386M用)	¥34,700
31SS-1MA(ダイナBOOK)	¥20,500
-1.5MA	¥25,300
-2MA	¥30,500
98NT-1MP(NOTE)	¥18,000
-2MB	¥27,200
-2MP	¥34,700
AX34H-2MA(AX用)	¥34,500
-4MA	¥61,500
EP-286BOOK-2M	¥39,500
-4M	¥67,700
IOS-10 mini Ver2	¥3,800
IOS-10STD	¥4,500
D.H.TOOL	¥11,900

NEOS

商品	特価
NS-EMS2M	¥19,500
4M	¥31,900
NE-EMS2L	¥20,600
4L	¥34,600
8L	¥63,900
NE-SUB2L	¥19,200
4L	¥33,700
GOLD3100-1M(ダイナブック)	¥21,300
-2M(〃)	¥28,300

9801&エプソン用サウンドボード (送料¥500)

No.	商品	定価	特価
Ⓐ	PC-9801-26K(NEC)	¥25,000	¥20,000
Ⓑ	サウンドオーケストラV(SNE)	¥35,000	¥22,800
Ⓒ	リトルオーケストラ (SNE)	¥18,000	¥11,800
Ⓓ	サウンドオーケストラVS (SNE)	¥36,000	TEL下さい
Ⓔ	サウンド・オーケストラLS (SNE)	¥30,000	TEL下さい
Ⓕ	リトルオーケストラRS (SNE)	¥26,000	TEL下さい
Ⓖ	リトルオーケストラLS (SNE)	¥20,000	TEL下さい
Ⓗ	SOS2(ユーティリティソフト)(SNE)	¥12,000	¥8,600
Ⓘ	サウンド・MUSICIAN (SNE)	¥25,000	¥15,800
Ⓙ	リトル・MUSICIAN (SNE)	¥12,000	¥8,600

● 定休日/毎週水曜日(祭日の場合は翌日になります)
● 本広告の掲載の商品については、消費税は含まれておりません。
● 掲載の価格は、2月初現在です。価格は変動致しますので、振込み、現金書留、送付前に、お電話にてご確認下さい。

●掲載の価格は、2月初旬現在です。価格は変動致しますので、振込み、現金書留を送付する前に、お電話にて、ご確認下さい。

P&Aがズーバリ超特価セールでご奉仕!!

★超低金利クレジットOK.//1回〜84回払いまでOK.//

- ●お近くの方は、お立寄下さい。専門係員が説明いたします。
- ●本体単品でも受付します。詳しくは、お電話にてお問合せ下さい。
- ●ビジネスソフト定価の20%引きOK.// TEL下さい。

ファインスキャナーX68	X68000シリーズ専用 MIDIインターフェースボード	ハードディスク・ユニット
X68専用 ●HGS-68 定価¥39,800 特価 ¥26,500 (送料¥27,810)	SX-68M(サコム) (純生コンパチ)(定価¥19,800) 特価 ¥14,800 (送料・消費税込¥15,759)	X68000専用!! アイテック 80M120ms ●ITX-80S ¥128,000…特価¥95,000 ●ITX-130S(130M/20ms) ¥158,000…特価¥117,000

SHARP (セットでお買い上げの方に、ディスケット10枚、ジョイカード2個プレゼント)

X-68000 SUPER SUPER-HD PROII シリーズ 送料税込み

Aセット:SUPER CZ-604C-TN+CZ-606D-TN ………定価¥427,800▶特価 価格はTEL下さい。

12回	27,000	24回	14,300	36回	9,900	48回	7,800	60回	6,600

Bセット:SUPER-HD CZ-623C-TN+CZ-606D-TN …定価¥577,800▶特価 価格はTEL下さい。

12回	36,300	24回	19,300	36回	13,400	48回	10,500	60回	8,900

Cセット:PROII CZ-653C+CZ-606D ………定価¥364,800▶特価 価格はTEL下さい。

12回	21,800	24回	11,500	36回	8,000	48回	6,300	60回	5,300

Dセット:PROII-HD CZ-663C+CZ-606D ………定価¥474,800▶特価 価格はTEL下さい。

12回	30,200	24回	16,000	36回	11,200	48回	8,800	60回	7,400

A〜Dのモニターを●CZ-605D(定価¥115,000)●CD-604D(定価¥94,800)●CZ-613D(定価¥135,000)●CU-21HD(定価¥148,000)に変更の場合も超特価で販売!TEL下さい。

X68000シリーズ〜P&Aスペシャルセット=限定誌上販売!!

EXPERTII

台数限定 送料、消費税込み

- ●ディスケット10枚、
- ●ジョイカード2個付

Aセット:P&A厳選セット
■CZ-603C (本体価格¥338,000)
+
■CZ-606D (モニター定価¥79,800)
▶P&A超特価¥304,000

Bセット:
■CZ-603C+CZ-604D
定価¥432,800……▶特価¥309,000

Cセット:
■CZ-603C+DZ-605D
定価¥453,000……▶特価¥322,000

Dセット:
■CZ-603C+CZ-613D
定価¥473,000……▶特価¥342,000

Eセット:
■CZ-603C+CU-21HD
定価¥486,000……▶特価¥347,000

EXPERT-HD

台数限定 送料、消費税込み

- ●ディスケット10枚、
- ●ジョイカード2個付

Aセット:P&A厳選セット
■CZ-612C(ブラック) (本体価格¥466,000)
+
■CZ-606D(ブラック) (モニター定価¥79,800)
▶P&A超特価¥335,000

Bセット:
■CZ-612C+CZ-604D
定価¥560,800……▶特価¥340,000

Cセット:
■CZ-612C+CZ-605D
定価¥581,000……▶特価¥359,000

Dセット:
■CZ-612C+CZ-613D
定価¥601,000……▶特価¥372,000

Eセット:
■CZ-612C+CU-21HD
定価¥614,000……▶特価¥386,000

X68000用ハードディスク (送料¥1,000)

- A HXD-040(アイテック) ………定価¥118,000▶特価¥88,000
- B ITX-640 (アイテック) ………定価¥158,000▶特価¥83,000
- C ITX-680 (アイテック) ………定価¥198,000▶特価¥97,000

X68000用RAMディスク (送料¥500)

- A CZ-6BE1(シャープ・600C用) ………定価¥35,000▶特価¥26,000
- B PIO-6BE1A(I/Oデータ) ………定価¥25,000▶特価¥18,000
- C PIO-6BE2-2M(I/Oデータ) ………定価¥50,000▶特価¥35,000
- D PIO-6BE4-4M(I/Oデータ) ………定価¥88,000▶特価¥62,000

ハードディスク (送料¥1,000)

メーカー	品名	定価	特価
テクサ	●TRUST40S 40SE	¥118,000	¥62,000
	● 80S 80SE	¥158,000	¥95,500
	● EX60S(SCSI)	¥148,000	¥69,000
	● EX80S(SCSI)	¥168,000	¥92,000
	● EX120S(SCSI)	¥198,000	¥112,000
	●CARRY DISK 40MB	¥98,000	¥68,000
	●DASH-40S	¥118,000	¥64,000
	● 90S	¥168,000	¥90,000
	● 60S(SCSI)	¥148,000	¥69,500
	● 80S(SCSI)	¥168,000	¥112,000
	●TRUST-IN40S(オンボード)	¥98,000	¥63,800
	●STATION-n40S(ノート用)	¥128,000	¥91,000
	●STATION80S+HA-55S	¥173,000	¥104,000
	● 120S+HA-55S	¥203,000	¥120,000
緑電子	●ProfessorPS-40+MDC-551	¥127,800	¥63,000
	● PS-90+MDC-551	¥197,800	¥108,000
	● PS-130+MDC-551	¥247,800	¥173,000
	●Note Side40	¥118,000	¥85,000
	● Base40	¥148,000	¥107,500
	● Fits20	¥128,000	¥93,000
	● Pack20	¥138,000	¥100,000
	●Little-E40MKII	¥98,000	¥58,000
	● E80	¥128,000	¥88,000
	●ひるとSE4(ES EX内蔵型)	¥118,000	¥53,000
	●LITTLE-Z40	¥98,000	¥69,000
ICM	●RC-40+IF2725(SASI)	¥98,000	¥71,000
	●RC-80+IF2725(SASI)	¥138,000	¥97,000
	●HC-40+IF2750(SCSI)	¥108,000	¥78,000
ICM	●HC-80+IF2750(SCSI)	¥148,000	¥108,000
	●HC-130+IF2750(SCSI)	¥178,000	¥128,000
	●SRC-40N(IF付)(98N用)	¥118,000	¥85,000
	●C-FLAT(cb)	¥108,000	¥82,000
キャラベル	●AV-130SC W	¥228,000	¥156,000
	● 200SC W	¥330,000	¥226,000
	● 250SC W	¥418,000	¥287,000
	● 090WS W(SA.SC両用)	¥198,000	¥136,000
	● 050LRW(SA.SC両用、内蔵)	¥134,000	¥92,500
	● 090LRW(SA.SC両用、内蔵)	¥168,000	¥115,000
	● 200LR	¥330,000	¥227,000
	● 040HC(ONE SLOT TYPE)	¥98,000	¥61,800
ロジテック	●SHD-40(JUST-IN)	¥99,800	¥67,000
	●LHD-34VJ	¥134,800	¥94,500
	●LHD-100SC	¥168,000	¥122,000
テクノジャパン	●PD-50GS	¥116,000	¥80,000
	●PD-100GS	¥148,000	¥102,500
	●PD-130GX	¥168,000	¥116,000
	●TH-40N(NOTE用)	¥148,000	¥95,000
コンピュータリサーチ	●CRC-MH8B	¥158,000	¥86,000
	● IHR8 E8	¥158,000	¥86,000
	●CRC-IHR4 E4	¥98,000	¥58,500
	● SC80(IF付)	¥163,000	¥97,000
	● SC130(IF付)	¥198,000	¥116,000
アイテック	●ITSS-40	¥138,000	¥77,000
	●FC-H100	¥268,000	¥115,000
	●ITH-135F(IF付)	¥248,000	¥145,000

数値データプロセッサー (送料¥1,000)

- ①JBOX8087-2(8MHZ) ………定価¥27,200▶特価¥19,000
- ②JBOX8087-1(10MHZ) ………定価¥36,000▶特価¥25,500
- ③JBOX80287-8(8MHZ) ………定価¥43,600▶特価¥30,000
- ④JBOX80287-10(10MHZ) ………定価¥50,000▶特価¥34,500
- ⑤JBOX80387DX-20(20MHZ) ………定価¥103,600▶特価¥70,000
- ⑥JBOX80387SX-16(16MHZ) ………定価¥81,000▶特価¥54,500
- ⑦JBOX80387SX-20(20MHZ) ………定価¥88,000▶特価¥59,000

アフターサービス万全
全商品保証書付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

全国通販

中古パソコンは、P&Aにおまかせ!!

その場で高価現金買取り・高価下取りOK!!

■まずはお電話下さい。
03-3651-1884 FAX:03-3651-0141

■下取り・買取りでお急ぎの方、直接当社に来店、または、宅急便にてお送り下さい。

- ●下取りの場合………価格は常に変動していますので査定額をお電話で確認して下さい。(差額は、P&A超低金利クレジットをご利用下さい。)
- ●買取りの場合………現品が着き次第、2日以内に買取り金額を連絡し、振込み、又は書留でお送り致します。
- ●近郊の方は、P&A本店まで、直接お持ち下さい。即金にて、¥1,000,000までお支払い致します。

周辺機器コーナー 送料¥1,000



NEC
●PC-IN503G
定価¥145,000
特価¥103,500

EPSON
●GT-1000
定価¥79,800
特価¥ 57,500



	品名	定価	特価
A	PC-IN505(NEC)	¥138,000	¥99,000
B	PC-IN506(NEC)	¥228,000	¥161,000
C	PC-IN502N(NEC)	¥99,800	¥77,800
D	GT-6000(エプソン)	¥178,000	¥125,000
E	GT-100V(エプソン)	¥44,800	¥31,700
F	コムスター2424/4(NEC)	¥38,800	¥25,900
G	コムスター2424/5(NEC)	¥44,800	¥27,500
H	MD-24FP4II(オムロン)	¥38,800	¥26,000
I	MD-24FP5II(オムロン)	¥42,800	¥28,200
J	MD-24FN4(オムロン)	¥39,800	¥26,800
K	MD-24FN5(オムロン)	¥44,800	¥29,800
L	MD-1200AIII(オムロン)	¥19,800	¥14,800
M	HS-40CL-H(オムロン)	¥46,800	¥32,500
N	HS-60F-H(オムロン)	¥46,800	¥32,500
O	MD-24FS5(オムロン)	¥49,800	¥31,500
P	MD-24FS7(オムロン)	¥64,800	¥43,500
Q	HS-7RII(オムロン)	¥39,800	¥25,800
R	HS-10RII(オムロン)	¥49,800	¥33,000
S	HWS-10G(HAL研)	¥34,800	¥19,500
T	HVS-10(HAL研)	¥29,800	¥21,500
U	JX-100(シャープ)	¥89,800	¥69,000
V	JX-220(シャープ)	¥145,000	¥108,500
W	10-735X(シャープ)	¥248,000	¥190,000
X	PV-A24VM5(アイワ)	¥44,800	¥29,900
Y	DXY-1200(ローランド)	¥158,000	¥119,000
Z	DXY-1300(ローランド)	¥228,000	¥172,000
●	ミュージ郎(ローランド)	¥158,000	¥128,000
●	ミュージ郎JR(ローランド)	¥98,000	¥80,000

P&A 特選パソコンラック(送料無料)

●860(H)×600(D)×610(W)
移動自由(キャスター付)



A 3段¥9,000

●1260(H)×700(D)×640(W)
移動自由(キャスター付)



B 4段¥11,000

●1280(H)×600(D)×620(W)
移動自由(キャスター付)



C 5段¥15,000

外付FDD 送料¥1,000

品名	定価	特価
●LITTLE F(3.5"×1)(緑電子)	¥39,800	¥23,500
●LITTLE F2(3.5"×2)(緑電子)	¥59,800	¥35,500
●CRC-FD3.5S(3.5×1自動)(C・リサーチ)	¥39,800	¥25,500
●CRC-FD3.5W(3.5×2自動)(C・リサーチ)	¥59,800	¥38,300
●CRC-FD5S(5"×1自動)(C・リサーチ)	¥43,800	¥31,000
●CRC-FD5W(5"×2自動)(C・リサーチ)	¥65,800	¥46,000
●FDC-377(3.5"×1自動)(アクセル)	¥39,800	¥27,500
●FDC-378(3.5"×2自動)(アクセル)	¥59,800	¥41,000
●FDC-57(5"×1、DD、HD自動)(アクセル)	¥68,000	¥39,000
●FDC-58(5"×2、DD、HD自動)(アクセル)	¥98,000	¥49,000
●LFD-392R(3.5"×2、DD、HD)(ロジテック)	¥79,800	¥56,000
●LFD-592R(5"×2、DD、HD)(ロジテック)	¥99,800	¥70,000
●LFD-591R(5"×1、DD、HD)(ロジテック)	¥69,800	¥47,000
●Mini3 Ver.3(3.5"×1)(SNE)	¥39,800	¥23,500
●Mini5(5"×1)(SNE)	¥44,800	¥28,500
●SNE-3 Ver3(3.5"×2)(SNE)	¥75,000	¥44,000

通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

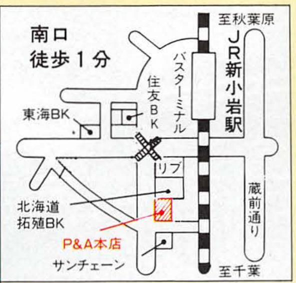
〔銀行振込でお申し込みの方〕
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕東海銀行 新小岩支店
㊫No.620618 (株)ピー・アンド・エー

〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回〜84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	18	24	36	48	60	72	84
手数料	3.5	4.5	6.0	6.0	11.0	12.5	17.5	23.0	29.5	38.0	45.5



●マイコン ●ビデオ ●ビデオテープ

P&A 株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-3651-0148(代) FAX. 03-3651-0141
●営業時間:AM10:00〜PM7:00
日・祭:AM10:00〜PM6:00

●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。



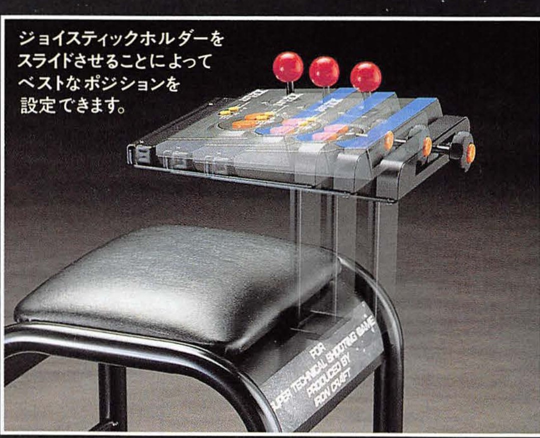
シューティングゲーム攻略のために生まれたスーパーアイテム“メンクリ”

MENKURI

バトルシート“メンクリ”の特徴

- 市販のジョイスティックをガッチリ固定して操作性・操作フィーリングを向上させます。
- テレビ画面からある程度の距離が保てるため、視力の低下を防ぐことができます。
- パソコンでゲームをするさい、キーボードの避難場所に困りません。
- 実用新案登録出願済

お問い合わせ電話番号 **0256(33)6111**—アイアンクラフト



●写真のジョイスティックは商品には含まれません。
●改良のため予告なく仕様を変更することがあります。

定価7,800円（税込）送料1,000円（日本国内一律）

＊通信販売でのみ取り扱っておりますので、とりあえず電話でお問い合わせ下さい。
受付時間 AM10:00～PM6:00 毎週火曜日定休

＊FAXでのお申込は24時間OK。 FAX 0256(33)6110

＊代金のお支払い方法。

1. 下記の住所へ現金書留でおくる。
2. 郵便振替を利用する。
（新潟6-23194 アイアンクラフト）
3. 銀行振込を利用する。
（大光銀行 東三条支店 普通口座463714 アイアンクラフト）
4. 代金引き替えで商品を受け取る。

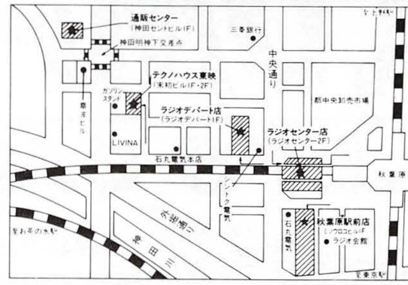
〒955 新潟県三条市田島2丁目23番3号 田島ハイツ203号室
アイアンクラフト

創立45周年記念セール!! 老舗の東映無線

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

安さ・サービス・丁寧……………… 秋葉原の東映無線

安いけど全部新品だヨ!!



超低金利クレジット

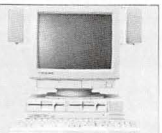
本広告に掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	2.5	3.15	4.3	6	6.1	9.25	11.9	12.9	17.8	23.4	30

通販センター 通信販売・クレジット TEL:03-3256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店㊂9008599 東映無線㈱ 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F



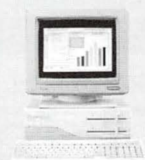
注番B04-01
PC-8801MA2
＋CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥252,800➡ 60%OFF ¥99,800

注番B04-02 ➡限定5セット
PC-8801MA2
＋PC-KD862(B)
(NEC、14型カラー、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥257,800➡ 63%OFF ¥95,000



注番B04-03
PC-9801N
＋BJ-note(キヤノン、48×48、バブルジェット)
＋プリンターケーブル
¥329,800➡ 40%OFF ¥196,000

注番B04-04
J-3100SS02E(20MBHDD内蔵、3.5″1FDD付)
＋IJK-112II-T1(チノン、インクジェットプリンター、B4サイズ印字可)
＋PWS5453A(東芝、プリンターケーブル)
¥413,000➡ 29%OFF ¥293,000



注番B04-05
PC-9801DA2
＋CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥532,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-06
PC-9801DS2
＋CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥442,800➡ ??%OFF TOEI大特価

秋葉原で初めて FMショップ会加入



注番B04-07 ➡絶対お買い得
FMTOWNS-2F
＋FMTKB105/205(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
＋FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ)
＋B276A010(システムソフトウェア)
¥497,800➡ ??%OFF ~~¥268,000~~

注番B04-08
FMTOWNS-20F
＋FMT-KB105/205(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
＋FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥477,800➡ ??%OFF TOEI大特価

本体＋モニター(NEC/EPSON/富士通)

注番B04-09
PC-98DO⁺
＋CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥362,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-10
PC-9801UF
＋CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥302,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-11
PC-9801DX/U2
＋CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥402,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-12
PC-9801DA/U2
＋CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥532,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-13
PC-9801DX2
＋CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥442,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-14 ➡限定
PC-9801EX2
＋CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥432,800➡ 46%OFF ¥233,000

注番B04-15 ➡CAD/CAMに最適
PC-98RLmodel5(40MBHDD内蔵、ハイレゾ対応)
＋FCD-206LJ(東映、20型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥1,468,000➡ 50%OFF ¥734,000

注番B04-16 ➡CAD/CAMに最適
PC-98RLmodel5(40MBHDD内蔵、ハイレゾ対応)
＋FCD-203DW(東映、20型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥1,358,000➡ 53%OFF ¥640,000

注番B04-17 ➡CAD/CAMに最適
PC-H98model100-100(100MB HDD内蔵)
＋FCD-206LJ
(東映、20型カラーディスプレイ、0.31mm、15〜65kHz)
¥2,648,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-18
PC-286LCSTD(PC CLUB)
＋CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥252,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-19
PC-386S-STD
＋CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥582,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-20
PC-386M-STD
＋CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥412,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-21
PC-286VG-STD
＋CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥352,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-22
PC-386VR-STD
＋CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥432,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-23
PC-386G-H100(100MB HDD内蔵)
＋FCD-206LJ(東映、20型カラーディスプレイ、0.31mm、15〜65kHz)
¥1,448,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-24
FM77AV20EX
＋FMAV-201(富士通、NTSCアダプタ、TVのビデオ端子に)
¥143,000➡ 66%OFF ¥49,800

注番B04-25
FM77AV40SX
＋FMTV-155
(富士通、15型パソコンTV、音声多重、リモコン付、TVも見れる!!)
¥316,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-26
FMTOWNS-40H(40MB HDD内蔵)
＋FMT-KB105
(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
＋FMT-DP533
(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥572,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-27
FMTOWNS-80H(80MB HDD内蔵)
＋FMTKB105/205(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
＋FMT-DP534(富士通、14型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ)
¥761,000➡ ??%OFF TOEI大特価

FMTOWNSお買い上げサービス!!
- 対戦型ゲーム
- 宮沢りえ グッズ3点

本体/モニター/プリンター/ドライブ他

① PC-8801MA2＋CMT-A14H2(サンヨー、14型カラー、0.31mm) ¥99,800
② PC-9801N …… ~~¥248,000~~
③ PC-9801NS …… ~~¥298,000~~
④ PC-9801NS-20 …… ~~¥448,000~~
⑤ PC-286BOOK-STD …… ~~¥258,000~~
⑥ PC-286BOOK-H20 …… ~~¥448,000~~
⑦ PC-98DO⁺ …… TOEI大特価
⑧ PC-88VA2 …… ¥199,000
⑨ FM77AV40SX(FMTV-155付) …… TOEI大特価
⑩ FM77AV20EX(FMAV-201付) …… ¥49,800
⑪ FCD-203DW(東映、20型カラー、0.31mm、ハイレゾ対応) TOEI大特価
⑫ CMT-A14H2(サンヨー、14型カラー、0.31mm、スタンド付) …… ~~¥49,800~~
⑬ PC-KD882(NEC、14型カラー、0.31mm、スタンド付) …… TOEI大特価
⑭ FMTV-155(富士通、15型パソコンTV、0.39mm、MSXII対応) …… TOEI大特価
⑮ XC-1498CII(三菱、14型カラー、0.28mm、スタンド付) …… ~~¥59,800~~
⑯ FMPR-204B(富士通、カラー熱転写) …… ~~¥49,800~~
⑰ JR-100CL(スター精密、10″ドット・カラー、シートフィーダ付) …… ¥70,000
⑱ PC-PR102TL(NEC、カラー熱転写) …… ¥28,800
⑲ IJK-112II-N(チノン、インクジェットプリンター、ラップトップに!!) …… ~~¥79,800~~
⑳ PC-PR150V(NEC、48×48、カラー熱転写) …… ~~¥69,800~~
㉑ PC-PR150VL(NEC、48×48、カラー熱転写) …… ~~¥70,000~~
㉒ JR-200CL(スター精密、15″ドット・カラー) …… ~~¥87,000~~
㉓ M-1224P/X(ブラザー、10″ドット、ピンフィーダ付、PC・MSXII対応) …… ~~¥44,800~~
㉔ PCLINE35H(磁気研究所、3.5″シングル、2HD) …… ¥24,800
㉕ EX-501(エクセル、5″シングル、2HD) …… ¥24,800
㉖ GD-50MILV(グロリア、5″シングル、2HD、LS/LX/LV用) …… ¥31,000
㉗ WD-40(ウインテク、40MB HDD) …… ~~¥69,800~~
㉘ PIO-9034E-3L(IOデータ、384kB増設RAM) …… ¥11,000

パソコンデスク ビジネスユース/ホームユースに!!

注番B04-28

- 寸法:1800(W) 680(H) 800(D)
- 背面コード収納ケース付
- コード落とし(2個)付
- 下棚板45mm間隔3段階可動
- 大型ロック式キャスター付

¥84,000➡¥63,800

注番B04-29

- 寸法:1200(W) 745(H) 500(D)
- キーボードテーブルスライド収納式
- B4判トレー付
- ロック式キャスター付
- 上部左右棚板3段階可動

TOEI大特価➡¥39,800

注番B04-30

- 寸法: 870(W) 1283(H) 700(D)
- 2Pコンセント付
- データスタンド付
- コード収納ケース付
- ロック式キャスター付
- 棚板2段階可動

※サイドテーブル ¥7,800(別売)

¥48,000➡¥29,000

注番B04-31

- 寸法: 610(W) 1283(H) 700(D)
- 2Pコンセント付
- データスタンド付
- コード収納ケース付
- ロック式キャスター付
- 棚板2段階可動

¥38,000➡¥19,800

注番B04-32

- 寸法: 620(W) 1273(H) 618(D)
- 棚板3段階可動
- ロック式キャスター付

¥28,000➡¥14,800

注番B04-33

- 寸法: 650(W) 1225(H) 600(D)
- ロック式キャスター付

※トレイユニット ¥3,500(別売)

TOEI大特価➡¥9,800

注番B04-34

- 振動吸収デスク
- 寸法: 635(W) 1287(H) 646(D)
- 天板振動吸収装置付
- 2Pコンセント付
- コード収納ケース付
- 耐振用アジャスター4個/キャスター2個付
- 棚板2段階可動

※データスタンド ¥12,000(別売)
ペーパーストレージ¥3,950(別売)

¥48,800➡¥32,000

注番B04-35

- 机上型パソコンデスク
- 寸法:635(W) 690(H) 420(D)
- キーボードテーブルスライド収納式

TOEI大特価➡¥16,800

厳選周辺機器シリーズ

①COMSTARZ2424/5(NEC、2400bpsモデム、MNPクラス5) …… ~~¥44,800~~
②COMSTARZ2424/4(NEC、2400bps、MNPクラス4) …… ~~¥38,800~~
③MD24FP5II(オムロン、2400bpsモデム、MNPクラス5) …… ~~¥42,800~~
④MD24FN5(オムロン、2400bps内蔵型モデム、MNPクラス5、PC-9801N/NS用) …… ~~¥44,800~~
⑤MD24FN4(オムロン、2400bps内蔵型モデム、MNPクラス4、PC-9801N/NS用) …… ~~¥39,800~~
⑥POCKET DUCK(ハンディカプラ、モデム内蔵ブックパソコン・ワープロに最適!!) …… ¥14,000
⑦まいとーく(インターコム、パソコン通信ソフト、MNP対応) …… ~~¥28,000~~
⑧PC-9801N-08(NEC、I/O拡張ユニット、3スロット、PC-9801N用) …… ~~¥98,000~~
⑨PC-9871K(NEC、マウスセット、I/F付、PC-9801E/F/M用) …… ¥29,500➡ 39%OFF ¥18,000
⑩Askeyboard sono1(アスキー、PC-9801シリーズ用キーボード、JIS/親指シフト/親指シフトII切替可)＋Askeyboard sono2(アスキー、テンキーボード) …… ¥37,000
⑪ESCREEN MC New(住友、14型用VDTフィルター、紫外線100%吸収、反射・フリッカー・帯電防止、コントラスト向上) …… ¥13,800
⑫TK-98(エレコム、テンキーボード、( )キー付、PC-9801N/NS用) …… ~~¥11,500~~
⑬PR-35T(日本アールイーエム、ドットプリンタ、A3印字可、FMTOWNS用) …… ~~¥98,000~~
⑭PR-40T(日本アールイーエム、15″ドットプリンタ、FMTOWNS用) …… ~~¥120,000~~
⑮HM-01T(八戸ファームウェア、1MBRAM、FMTOWNS用) …… ~~¥32,800~~
⑯HM-02T(八戸ファームウェア、2MBRAM、FMTOWNS用) …… ~~¥59,800~~

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. **東映無線株式会社**

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター TEL03-3256-3334(代)

東映ショップ御案内
■マイコン・計測器・アンテナ
- ラジオセンター店/TEL03-3251-1014(代)
- ラジオデパート店/TEL03-3253-0987(代)
- テクノハウス東映/TEL03-3253-9896(代)

■オーディオ・ビデオ・CD・LD
- 秋葉原駅前店/TEL03-3253-5741(代)

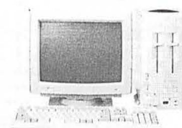
買取・下取価格大幅アップキャンペーン実施中！



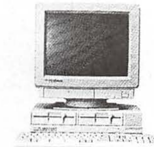
NEC
PC-9801VF2
中古品
¥268,000→¥78,000



NEC
PC-9801VM2
中古品
¥248,000→¥118,000



NEC
PC-8801MC2
中古品
¥199,000→¥78,000



NEC
PC-8801MA2
中古品
¥168,000→¥58,000

特選中古リスト

NEC

本体

商品	価格	特価
PC-8801FH/30	¥168,000	¥45,000
PC-8801MH	¥208,000	¥48,000
PC-8801FA	¥168,000	¥48,000
PC-8801FE	¥129,000	¥52,000
PC-8801MA	¥198,000	¥55,000
PC-8801MA2	¥168,000	¥58,000
PC-8801MC1	¥169,000	¥62,000
PC-8801MC2	¥199,000	¥78,000
PC-9801F2	¥398,000	¥50,000
PC-9801F3	¥758,000	¥72,000
PC-9801M2	¥415,000	¥88,000
PC-9801U2	¥298,000	¥50,000
PC-9801UV2	¥318,000	¥108,000
PC-9801UV11	¥265,000	¥128,000
PC-9801UX21	¥348,000	¥160,000
PC-9801VF2	¥348,000	¥78,000
PC-9801VM2	¥415,000	¥118,000
PC-9801VM21	¥390,000	¥145,000
PC-9801VX2	¥433,000	¥165,000
PC-9801VX21	¥433,000	¥175,000
PC-9801RX2	¥398,000	¥185,000
PC-9801RX21	¥338,000	¥188,000

ディスプレイ

商品	価格	特価
PC-KD551K（14"カラー4050文字）	¥99,800	¥32,000
PC-KD853（14"カラー4050文字）	¥118,000	¥44,000
PC-KD853N（14"カラー4050文字）	¥118,000	¥48,000
PC-KD854（14"カラー4050文字）	¥89,800	¥38,000
PC-KD854N（14"カラー4050文字）	¥84,800	¥42,000
PC-KD862（14"カラー4050文字）	¥99,800	¥48,000
PC-KD863S（15"カラー4050文字）	¥118,000	¥58,000

プリンタ

商品	価格	特価
PC-PR101L（A4・漢字ドット）	¥175,000	¥32,000
PC-PR101F2（A4・漢字ドット）	¥138,000	¥43,000
PC-PR101TL（A4・カラー漢字熱転写）	¥79,800	¥30,000
PC-PR101TL2（A4・カラー漢字熱転写）	¥83,800	¥32,000
PC-PR150V（A4・カラー漢字熱転写）	¥99,800	¥52,000
PC-PR201（B4・漢字ドット）	¥298,000	¥38,000
PC-PR201B（B4・漢字ドット）	¥99,500	¥58,000
PC-PR201J（B4・カラー漢字ドット）	¥215,000	¥129,000
PC-PR406H（A4・カラー漢字熱転写）	¥94,800	¥45,000

NEC PCシリーズ周辺機器 新品限定特価コーナー

商品	価格	特価
SNE/バスマウス98（98用） 新品	¥5,800	¥2,800
SNE/MKマウスII（88/MSX/FM-AV用） 新品	¥7,800	¥3,800
SNE/MKマウスIII（98用） 新品	¥9,500	¥5,600
ACCEL/MS-3オート（98用カウント自動切り替え式マウス） 新品	¥8,900	¥5,900
和知電子/MK-1500（マウスインターフェース） 新品	¥15,000	¥10,000
SNE/SNE-2（98用5"2HD/2DD×2） 新品	¥85,000	¥52,000
SNE/SNE-3（98用3.5"2HD/2DD×2） 新品	¥75,000	¥44,800
SNE/SNE-mini5（98用5"2HD/2DD×1） 新品	¥44,800	¥30,000
SNE/SNE-mini3（98用3.5"2HD/2DD×1） 新品	¥39,800	¥24,800
SNE/INTER-8（98用2HDインターフェースボード） 新品	¥24,800	¥15,000
SNE/サウンドオーケストラVS（98用高機能FM音源ボード） 新品	¥36,000	¥特価
SNE/サウンドオーケストラLS（98用高機能FM音源ボード） 新品	¥30,000	¥特価
SNE/リトルオーケストラRS（98用高機能FM音源ボード） 新品	¥26,000	¥特価
SNE/リトルオーケストラLS（98用高機能FM音源ボード） 新品	¥20,000	¥特価
SNE/サウンドオーケストラV（98用高機能FM音源ボード） 新品	¥35,000	¥24,500
SNE/サウンドオーケストラL（98用高機能FM音源ボード） 新品	¥28,000	¥19,500
SNE/リトルオーケストラ（98用高機能FM音源ボード） 新品	¥22,000	¥16,500
SNE/リトルオーケストラL（98用高機能FM音源ボード） 新品	¥18,000	¥13,500
SNE/SOS-1（音源ボード用ソフト） 新品	¥5,000	¥3,000
SNE/SOS-2（音源ボード用ソフト） 新品	¥12,000	¥9,200
SNE/GINGA-RX（98用プログラマブル10キーボード） 新品	¥34,000	¥12,800
エース電子/ACE-10（98N,NV,NS,LV,LX,T用10キーボード）	¥12,000	¥7,800
SNE/128K（98用増設128Kボード） 新品	¥8,000	¥5,800
SNE/256K（98用増設256Kボード） 新品	¥39,800	¥9,800
SNE/512K（98用増設512Kボード） 新品	¥59,800	¥14,800
メルコ/EMJ-2000L（98用EMSボード） 新品	¥34,800	¥29,800
TEAC/FD-55BR（88MK2,SR,FR用増設用ドライブ） 新品	¥60,000	¥19,800
NEC/FD-1157D（VMO,VXO用増設用ドライブ） 新品同様	¥60,000	¥19,800
SANYO/CMT-H214C（98,88用アナログディスプレイ） 新品同様	¥79,800	¥44,800
MITUBISHI/XC-1498CII（98,88用アナログディスプレイ） 新品同様	¥107,000	¥53,800
スター精密/TX-24CL（A4・漢字熱転写プリンタ） 新品	¥69,800	¥42,800
ブラザー/M-1224P/X（A4・漢字ドットプリンタ） 新品	¥79,800	¥49,800

EPSON

商品	価格	特価
PC-286VG-STD 新品同様	¥268,000	¥179,000
PC-286UX-STD 新品同様	¥268,000	¥208,000
PC-386VR-STD 新品同様	¥348,000	¥239,000
PC-286BOOK-STD 新品同様	¥258,000	¥199,000
AP-600PC（A4・カラー熱転写プリンタ） 新品同様	¥64,800	¥44,800
AP-900PC（A4・カラー熱転写プリンタ） 新品同様	¥94,800	¥64,800
VP-130K（B4・漢字ドットプリンタ）	¥190,000	¥38,000
VP-1350PC（B4・漢字ドットプリンタ） 新品同様	¥96,800	¥59,800
VP-1500PC（B4・漢字ドットプリンタ） 新品同様	¥138,000	¥86,800
VP-2050PC（B4・カラー漢字ドットプリンタ） 新品同様	¥158,000	¥99,800
HG-3000PC（B4・漢字インクジェットプリンタ） 新品同様	¥248,000	¥99,800

SHARP

商品	価格	特価
CU-14GD（14"400L/カラーディスプレイ） 新品同様	¥69,800	¥42,800
CU-14FD（14"400L/カラーディスプレイ） 新品同様	¥74,800	¥44,800
CU-14TV（14"400L/カラーディスプレイ TVチューナー付） 新品同様	¥98,800	¥75,800
CU-14G（14"200L/カラーディスプレイ）	¥49,800	¥20,000
CZ-8PK6（B4・漢字ドットプリンタ）	¥159,000	¥48,000
CZ-8PK7（A4・漢字ドットプリンタ） 新品同様	¥122,000	¥59,800
MZ-1P22（A4・カラー熱転写プリンタ） 新品同様	¥69,800	¥28,000
CZ-8SS2（システムスタンド）	¥5,500	¥2,000

MSX,MSX2+,本体各種 ……………… ¥10,000から
その他メーカー、オプション品各種取り扱ってます。

最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

全商品保証付
中古も1年間の保証期間だから安心です。

クレジットでOK
カレッジクレジットも取扱います。

代金引換
商品到着時の代金支払いでOK。

全国無料配送
お買上1万円以上配達料は頂きません。
日曜配達可。

買取り専用デスク
コンピュータを売りたい方、
査定をご希望の方、
その他買取りに関するご相談は
☎(03)3797-1231

JーDMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

COMPUTER BANK
コンピュータバンク

▼本社ご注文・相談デスク
☎(03)3797-1221

株式会社コンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8井上ビル
営業時間／平日AM9:30～PM9:00 土・祝日AM9:30～PM6:00年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります。

5年間完全保証

保証内容を他社と比較して下さい。

IPLでは、お客様のニーズにあった製品の、より良い環境を創るため、各メーカーとの密接な関係を基に、製品の組み立てを計っています。また大型コンピュータによるLAN、ONLINEを構築。販売するかどうか決定する前に、商品評価を行い、当社独自の5年の保証をつけてより高品質なものを提案します。独自のシミュレーションをした上で新製品の情報提供を行うのをはじめ、セット構成時の最適な拡張にも応対。お申し込み前後の新製品発表も心配いりません。

HOT LINE

完全保証の高品質の製品のうしろに、システムエンジニアがいて、あなとのコンピュータのサポートをしています。

1 ビギナーズ

☎0467-24-0941

初めてパソコンを手にするあなたが必要とするすべてのことに、あなたの専任の担当者が、あなたの購入リストに従いながらサポートします。まず、お電話下さい。

2 テクニカル

☎0467-24-2040

あなたのコンピュータとの問題解決の窓口です。各種言語、作成中のプログラムの相談、買替え等あなたの独自のニーズに応えます。又、あなたの機種のLEVEL UPの時アプリケーションソフト、レーザープリンタ、光ディスク、テクノロジーに関するものをどのようにビジネス環境に結びつけて、より完全なものにしていくか。
トータルサポートをします。

3 メンテナンス部

☎0467-24-0453

代替機、修理、初期不良のお申し込み等、コンピュータ使用中のハード上のトラブルの相談窓口です。問題はただちに対応いたします。直接お電話ください。

4 ネットワークサービス

全国どこでもすばやいサービスが受けられます。全国110ヶ所のアクセスポイントをもつIPLネットワークです。モデムを通して、あなたのコンピュータとIPLのデータベースが連結します。

AFTER CARE

5 独自の5年間完全保証制度

5年間にわたってIPLは製品を完全に保証いたします。メーカー保証が1年の製品ならば5倍、プリンタ等のように6ヶ月ならば10倍というワイドな完全保証です。
高額なドライブ交換(¥70,000以上)HDDプリンタヘッド交換(¥30,000以上)等も完全に保証いたします。

6 初期不良交換3ヶ月保証制度

試動期間を十分にとっています。万一故障など生じた場合、鎌倉0467-24-0453まで直接お電話ください。交換の際には、当初のお届けした形の内容と同じ状態でおもどしください。お申し込み日より3ヶ月以内にIPLに届くようにお願いいたします。かかる送料も当社負担です。

7 返品・交換30日保証制度

満足を約束します。製品がご希望に添わなかった場合は、現金で返金します。(クレジットは解約のみ)鎌倉0467-24-0453まで直接お電話ください。お申し込み日より30日以内に製品は手つかずの完全な状態でIPLに届くようにお願いいたします。当社に製品が到着してからの手続きとなりますので、予めご了承ください。

8 代替機の無料貸出制度

突然、故障が発生した時点になって、あわてて問題が生じるのです。通常、どこでもメーカー修理期間は3週間〜1ヶ月かかります。その間、パソコンを中断しなければなりません。単体でお求めの場合でも代替機を無料で用意しています。(本体はNEC、EPSON。モニタ、プリンタ。但し、ラップトップ、ノートブックは除く)

9 製品の買取り保証制度

IPLで購入使用後1年間買取り金額に基づいて高額で買取り・下取りいたします。

PREMIUM

10 キーボードレッスン

使用頻度の高い順に指がキーを覚えます。独自に開発したソフトをプレゼントします。もうキーボード上で文字を捜すことはありません。プログラミング上達に格段の差が生じます。
(NEC、EPSON本体。)

11 添削付通信教育講座

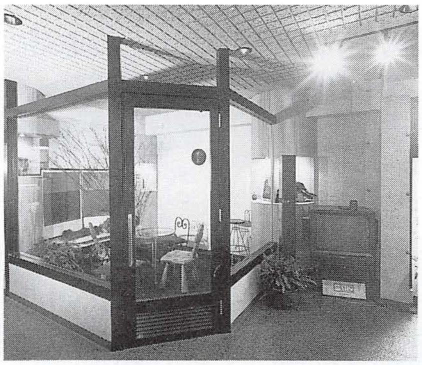
IPLが独自に開設している無料の講座です。3段階のテスト問題もあり、よりよい学習効果をあげるために添削付きになっています。当社に返送くだされば、解答してお届けいたします。NEC、EPSON、SHARPのシステムでお求めの方へ。

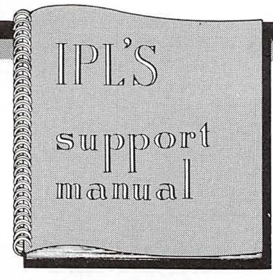
12 1年相当分のインクリボン

24時間、もうインク切れの心配はありません。
IPLによって出された平均的な使用量に基づいてお渡しします。

13 IPLブランドのディスケットプレゼント

すぐにコンピュータと対話できるよう、品質を保証してシステムでお求めの方、全員に!





CREDIT

お求め易い価格と独自のシステムクレジットの用意がございます。ご希望の製品がない場合は、お電話ください。お申し込みはHOW TO ORDERのページをご利用下さい。クレジットには消費税は含まれています。

14 ステップアップクレジット

お客様のライフスタイルに合わせて、1回払いから最長84回まで自由に設定できます。例えば1年目は、月々1,000円、2年目から5,000円。ボーナス払いも1年目0円から、2年目20,000円、3年目50,000円というような年毎のステップアップも可能です。又、夏のボーナスは0円、冬のボーナスのみのお支払いや、夏10,000円、冬30,000円等、独得のお支払いもできます。月々とボーナスをクロスしたプラン等、自由にご利用下さい。

15 ボーナス払い

もう、今から冬のボーナス一括払いが可能です。夏のボーナス一括払いはもちろんです。ボーナスだけの2回、4、6、8、10回払いもあります。毎月のお支払いはありません。製品はすぐお届けします。

16 9カ月先からのお支払い

いつでも9カ月先からお支払い開始を自由に設定できます。製品はすぐお届けします。

17 カレッジクレジット

大学生や専門学校生を対象にしたクレジット。低額の支払いから始めて、就職したら増額というように収入に合わせた設定が可能です。 9カ月先からお支払い開始もOKです。通常、保証人は必要ありませんが、必要な場合はご連絡いたします。

FRESH UP COMPUTER

現在、クレジット支払い中の方にも、追加購入、買替えが月々1,000円程度の調整で簡単にできます。もちろん下取りやお客様のシステムアップ等、経済性を考慮しながら、クレジットができます。

18 豊富な中古情報

メーカーからの新古品、中古製品も扱っています。製品は全て検査・整備済みです。しかも本体、モニタ、プリンタの全てに1年の保証がついています。

DELIVERY

送料も当社が負担します。沖縄は航空便のため、配達料をいただく場合があります。

19 製品の翌日発送が可能

お振込み後、またはクレジット契約後より。

20 配送日の指定(日曜、祭日、あなたの予定にあわせて)、特急配送(有料)

忙しいお客様はぜひご利用下さい。

21 代金引換えシステム

ご希望の方は製品到着時のお支払いもできます。

22 商品管理部 ☎0467-24-1154

納期、配達日のお問い合わせ、ご指定日のご連絡に。

IPL
4-1-12YUKINOSHITA KAMAKURA-SHI
TEL:0467-24-7511(代)
FAX:0467-24-0561

HOW TO ORDER

お申し込み方法 * 18才未満の方は、保護者とご一緒にお申し込み下さい。

●ハガキでお申し込みの場合

下記の要領をご記入の上、ご送付ください。すぐに対応いたします。

①住所
②氏名・年齢
③電話番号
④アクセスナンバー
⑤オリジナルプラン
(製品名・機種名明記)
⑥支払い方法
●月々のお支払金額×回数
●ボーナス時のお支払い金額

248-00
鎌倉市雪の下4-1-12
㈱IPL商品管理部
ベーマガ係

●FAXの場合

左記のハガキの要領を明記の上
ベーマガ係までご送信ください。
FAXは24時間お申し込み可能です。

FAX番号— 0467-24-0561

※お手持ちの機種を下取りに出して、買い換え等もお気軽にご相談下さい。

●お電話の場合

全国のIPL EXPRESSへどうぞ。月曜日～土曜日AM10:00～PM8:00

鎌倉本社……0467-24-7511　札　幌……011-621-1444
銀　座……03-3541-3058　仙　台……022-266-0531
青　山……03-3470-0061　広　島……082-293-7881
大　阪……06-311-2736　福　岡……092-481-2644

●サポートデスク

ビギナーズホットライン(初心者の方の相談窓口)……0467-24-0941
テクニカルホットライン(コンピュータの問題解決窓口)……0467-24-2040
メンテナンス部(代替機・初期不良・返品交換・買い換え等)……0467-24-0453

お支払い方法

●銀行振り込みの場合のお振り込み先

取引銀行 (口座番号)	三菱銀行　鎌倉支店(㊕4956791)
	第一勧業銀行　鎌倉支店(㊕1180564)
口座名	株式会社 アイピーエル
TEL	0467-24-7511(代)

●代金引換システム

製品到着時でのお支払いも承ります。地域によってお受けできない場合もあります。

⬇上記以外のお申し込み方法(現金書留の場合にもご利用ください。)

お申し込み用紙 ※18才未満の方は、保護者とご一緒にお申し込み下さい。

フリガナ
御氏名 ＿＿＿＿＿＿＿＿ ㊞ 才

住　所 〒 ＿＿＿＿＿＿＿＿

TEL ＿＿＿＿ (　) ＿＿＿＿

勤務先 ＿＿＿＿＿＿＿＿

住　所 〒 ＿＿＿＿＿＿＿＿

TEL ＿＿＿＿ (　) ＿＿＿＿

●購入セットのアクセスNo.
(例:アクセスNo.B00000) ＿＿＿＿

●お申し込みの雑誌名 ＿＿＿＿

●購入セットに追加、もしくは変更・削除する製品又は、単品でお求めになりたい製品
(メーカー名・機種名を明記)

●セットNo.以外のフリープラン
(メーカー名・機種名を明記)

●月々のお支払い金額×回数 ＿＿＿＿ ¥ × 回

●ボーナス時のお支払い金額 ＿＿＿＿ ¥ × 回

●御意見・御要望

現金書留の場合も同封して下さい。

IPL
4-1-12 YUKINOSHITA KAMAKURA-SHI
TEL：0467-24-7511(代)
FAX：0467-24-0561

アクセス No.B04523

PC-9801DX／U2(80286+V30、1MB3.5×2FD、HDD内蔵可能、FM音源内蔵) …… ¥318,000
PC-TV455(0.31ピッチ、S端子、ビデオボード、回転台、TVリモコン) … ¥147,000
BJ-130J(48ドット低騒音バブルジェット漢字148/秒シートフィーダ付、CANON) …… ¥198,000
プリンタケーブル …… ¥2,800
インクリボン1年相当分供給(1タンク。インク切れの心配無用。) プレゼント中
LHD-34VJ(40MB超高速ハードディスク) …… ¥153,000
EMJ-2000L(EMS対応、メモリ管理ソフト付、2MB増設RAMボード、メルコ) …… ¥34,800
PC-9872R(NEC純製品マウス) …… ¥10,000
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為のツール) ……プレゼント中
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール) … ¥9,800
MICROSOFT Quick C(予備知識無しでもCの学習可能、各操作を1つの画面上で可) ¥20,000
Lotus 1-2-3 R2.2J(超高速、表計算グラフデータベース) …… ¥98,000
ビデオマニュアル(ロータス1-2-3 R2.2J) ……プレゼント中
一太郎 Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト) … ¥58,000
シムシティ …… ¥9,800

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥1,059,200 ➡ IPL特別価格

¥5,800	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥10,000	×72回	ボーナス 25,000×12回
¥16,100	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥24,400	×36回	ボーナス なし
¥10,700	×48回	ボーナス 50,000× 8回

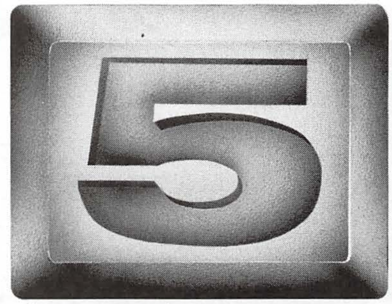
アクセス No.B04560

PC-9801DS2(386SX(16MHz)640KB、5インチFDDX2、サウンド機能搭載) …… ¥358,000
PC-KD882(15インチ0.31ピッチ、ノングレア、チルト付、NEC) …… ¥89,800
VP-2600PC(カラー136桁24ドット明朝体、漢字ゴシック シートフィーダ付、ハガキ可) ¥145,000
インクリボン1年相当分供給(2巻。インク切れの心配無用。) ……プレゼント中
LFD-392RE(3.5"2HDD／2DDデュアルフロッピーディスク) …… ¥79,800
PC-9872R(NEC純製品マウス) …… ¥10,000
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為のツール) ……プレゼント中
MUSIC PRO 98FM(楽譜を入力するだけで音楽演奏、印刷機能付) ¥18,800
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール) … ¥9,800
EMJ-2000L(EMS対応。メモリ管理ソフト付、2MB増設RAMボード、メルコ) …… ¥34,800

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥746,000 ➡ IPL特別価格

¥5,200	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥ 8,200	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥10,200	×72回	ボーナス なし
¥14,300	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥20,400	×24回	ボーナス 30,000× 4回



5年間完全保証

HDDドライブ交換¥70,000以上、プリンタヘッド交換¥30,000以上も完全保証。
保証内容を他と比較してください。

STEP UP CREDITボーナス

3年目…¥30,000
2年目…¥10,000
1年目…¥ 0
ボーナス

十分な試動期間を取ってあります 90日間 初期不良交換

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-9801NS

アクセス No.B04521

PC-9801NS(386SX、1MB3.5×1、RAMドライブ内蔵) …… ¥298,000
BJ-10V-B(ノートサイズのバブルジェットプリンタ。48ドット漢字56字/秒) …… ¥74,800
インクリボン1年相当分供給(1タンク。インク切れの心配無用。) プレゼント中
IFC-98N／15(プリンタケーブル) …… ¥5,000
LFD-581RE(5インチ2HDシングルフロッピーディスク) …… ¥59,800
PS98-019-HV(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール) … ¥9,800
MICROSOFT Works(ワープロ、表計算、データベース、通信を統合操作) … ¥40,000

返品交換 初期不良 5年保証

標準価格 ¥487,400 ➡ IPL特別価格

¥3,700	×36回	ボーナス 20,000×12回
¥ 7,900	×60回	ボーナス なし
¥ 9,400	×48回	ボーナス なし
¥12,100	×36回	ボーナス なし
¥14,100	×24回	ボーナス 20,000× 4回

アクセス No.B04831

PC-9801NS-20(386SX、1MB3.5×1、RAMドライブ内蔵、20MBHDD搭載) ¥448,000
PC-9801N-16(約3時間利用可。大容量バッテリーパック) …… ¥14,000
PS98-019-HV(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インスツール) … ¥9,800
PIO-98NT-2MB(2MB増設RAM、IOS-10min) …… ¥38,000
MICROSOFT Works(ワープロ、表計算、データベース、通信を総合操作) … ¥40,000
PC-9801N-17L(ACパック) …… ¥11,000
PC-9801N-21(キャリングケース) …… ¥23,000
PC-9801N-19(プリンタケーブル) …… ¥7,000
シムシティ …… ¥9,800
ポピュラス …… ¥8,800
雀豪NOTE …… ¥7,800

返品交換 初期不良 5年保証

標準価格 ¥617,200 ➡ IPL特別価格

¥3,800	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥ 8,800	×72回	ボーナス なし
¥11,900	×48回	ボーナス なし
¥15,200	×36回	ボーナス なし
¥16,900	×24回	ボーナス 30,000× 4回

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-9801DS

アクセス No.B04510

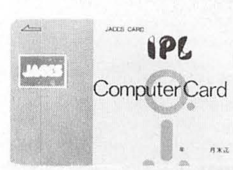
PC-9801DS2(386SX(16MHz)640KB、5インチFDDX2、サウンド機能搭載) …… ¥358,000
XC-1498CII(14"0.28カラーCRTチルト台付、三菱) …… ¥107,000
DD-41＋IF55THSET(外付40MBHDDユニット／3.5インチFDD付) ¥148,000
PC-PR150VH(10"48ドット熱転写、明朝、毛筆、ゴシック体内蔵、NEC) ¥99,800
PC-PR406HS-01(シートフィーダ、単票、はがき連続打ちに必携!) … ¥22,800
EMJ-2000L(EMS対応、メモリ管理ソフト付、2MB増設RAMボード、メルコ) …… ¥34,800
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール) … ¥9,800
PS98-1001-51(日本語MS-DOS(Ver3.3C)拡張機能セット) …… ¥8,200
PS98-S1101-52(日本語MS-WINDOWS(Ver3.0)大規模アプリケーションの実行が可能) ¥25,000
PC-9801-38L(マルチフォントROMボード、WINDOWS3.01必須) …… ¥48,000
MICROSOFT Works(ワープロ、表計算、データベース、通信を統合操作) ¥40,000
MPS-500JH(無停電電源装置、CRT下に設置可 サンケン) …… ¥39,800

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥941,200 ➡ IPL特別価格

¥4,700	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥ 9,800	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥13,100	×72回	ボーナス なし
¥19,200	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥17,600	×48回	ボーナス なし

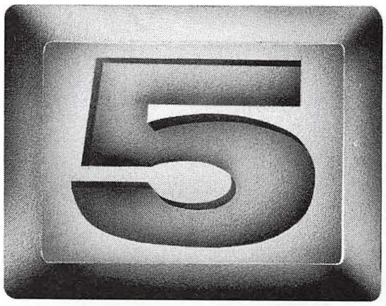
Computer Card誕生！



IPLの会員カードができました。
話題の新製品やソフトはもちろん、
「チケットぴあ」の予約、航空券や
JR乗車券が電話一本で受けられます。あとは届くのを待つだけ。割引きや優待サービス、情報誌もあります。

Information from IPL

IPL
4-1-12 YUKINOSHITA KAMAKURA-SHI
TEL：0467-24-7511(代)
FAX：0467-24-0561



年間完全保証

HDDドライブ交換¥70,000以上、プリンタヘッド交換¥30,000以上も完全保証。
保証内容を他と比較してください。

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-98DO+

アクセス No.B04545

PC-98DO＋(高速98モード＋88モード、サウンド機能内蔵) …… ¥278,000
CU-14TV(高解像度0.31ミリTVリモコン付、アナログケーブル同梱、SHARP) …… ¥98,800
PC-9872R(NEC純製品マウス) …… ¥10,000
マウスパッド(マウスを動かす為のツール) …… プレゼント中
AP-600PC(熱転写24ドット80桁漢字プリンタ、漢字86字／秒) …… ¥64,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) …… プレゼント中
一太郎 Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト) …… ¥58,000
PA-8600(今や必携／SHARP電子手帳。海外旅行中の¥計算機能付) …… ¥28,000
パソコン電子手帳くん(ブームの電子手帳とのデータ交換可。OA時代のライフスタイル) ¥12,800
PA7C41(国語辞書カード) …… ¥16,000
大戦略III'90 …… ¥9,800
シムシティ …… ¥9,800
ポピュラス …… ¥9,800

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥595,800 → IPL特別価格

¥3,600	×72回	ボーナス	30,000×12回
¥8,600	×72回	ボーナス	なし
¥9,700	×36回	ボーナス	30,000× 6回
¥16,300	×24回	ボーナス	30,000× 4回
¥21,300	×24回	ボーナス	なし

アクセス No.B04025

PC-98DO＋(高速98モード、サウンド機能内蔵) …… ¥278,000
PC-KD882(15インチ0.31ピッチ。ノングレア、帯電防止処理チルト付、NEC) …… ¥89,800
PC-9872R(NEC純製品マウス) …… ¥10,000
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為のツール) …… プレゼント中
PC-98DO＋＋11(マウス変換コネクタ) …… ¥4,000
ブライ下巻 …… ¥9,800
ランペルール88 …… ¥9,800

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥401,400 → IPL特別価格

¥3,200	×72回	ボーナス	15,000×12回
¥5,700	×72回	ボーナス	なし
¥9,800	×36回	ボーナス	なし
¥10,900	×24回	ボーナス	20,000× 4回
¥14,200	×24回	ボーナス	なし

SHARP

X68000 SUPER HD

アクセス No.B04901

CZ-623CTN(メインモリ2MB、80MHDD搭載、SX-WINDOW搭載) …… ¥498,000
CZ-613DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカーチルトリモコン付) …… ¥135,000
CZ-245LS(ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ) …… ¥44,800
CZ-8NJ2(増々ゲームかおもしろくなるサイバースティック、アナログ) ¥23,800
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲーム1つお選び下さい。) …… プレゼント中

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標準価格 ¥701,600 → IPL特別価格

¥4,500	×72回	ボーナス	30,000×12回
¥9,500	×72回	ボーナス	なし
¥11,400	×36回	ボーナス	30,000× 6回
¥23,600	×24回	ボーナス	なし

当社独自の5年間完全保証

アクセス No.B04700

CZ-623CTN(メインモリ2MB、80MHDD搭載、SX-WINDOW搭載) …… ¥498,000
CZ-613DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカーチルトリモコン付) …… ¥135,000
CZ-8PC5-BK(48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等、SHARP) …… ¥96,800
インクリボン1年相当分供給(2巻。インク切れの心配無用。) …… プレゼント中
CZ-251BS(画面のイメージ通り、画面に見たままの文書作成ができる。) …… ¥39,800
BF-68PRO(目を守ろう！反射、紫外線、静電気、ホコリ付着防止フィルター) …… ¥19,800
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲーム1つお選び下さい。) プレゼント中

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標準価格 ¥789,400 → IPL特別価格

¥5,800	×72回	ボーナス	30,000×12回
¥9,500	×48回	ボーナス	30,000× 8回
¥10,800	×72回	ボーナス	なし
¥13,500	×36回	ボーナス	30,000× 6回
¥18,500	×36回	ボーナス	なし

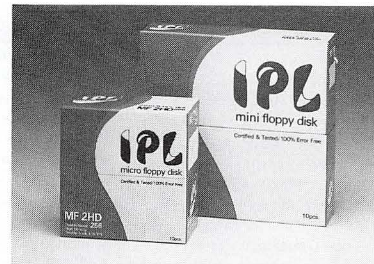
アクセス No.B04902

CZ-623CTN(メインモリ2MB、80MHDD搭載、SX-WINDOW搭載) …… ¥498,000
CZ-613DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカーチルトリモコン付) …… ¥135,000
CM-32L(LAサウンド・モジュール) …… ¥69,000
CZ-252MS(MIDIマルチレコーディングソフト) …… ¥28,800
CZ-247MS(MIDI楽器演奏が楽しめるミュージックソフト) …… ¥28,800
CZ-6BMI(MIDIボード、SHARP) …… ¥26,800
XE-IAP(アナログジョイパッド) …… ¥13,800
CZ-8PC5-BK(48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等、SHARP) …… ¥96,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) …… プレゼント中
ジェノサイド(ズームX68) …… ¥8,800
ラグーン …… ¥8,800
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲーム1つお選び下さい。) プレゼント中

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標準価格 ¥914,600 → IPL特別価格

¥6,400	×72回	ボーナス	30,000×12回
¥8,000	×72回	ボーナス	20,000×12回
¥15,000	×36回	ボーナス	27,500× 6回
¥19,500	×36回	ボーナス	なし



IPLブランドのディスケットを無料でお付けしています。すぐにコンピュータと対話できるよう、品質を保証して、システムでお求めの方全員に。

アクセス No.B04606

CZ-623CTN(メインモリ2MB、80MHDD搭載、SX-WINDOW搭載) …… ¥498,000
CZ-613DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカーチルトリモコン付) …… ¥135,000
CZ-8PC5-BK(48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等、SHARP) …… ¥96,800
インクリボン1年相当分供給(2巻。インク切れの心配無用。) …… プレゼント中
CZ-251BS(画面のイメージ通り、画面に見たままの文書作成ができる) ¥39,800
CZ-221HS(NEW PrintSnop様々なカードなどを自由に作成) …… ¥19,800
CZ-236GS(グラフィックライブラリー、冬春用) …… ¥8,800
続・ダンジョンマスター …… ¥9,800
ポピュラス …… ¥9,800
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲーム1つお選び下さい。) プレゼント中

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標準価格 ¥817,800 → IPL特別価格

¥6,300	×72回	ボーナス	30,000×12回
¥11,300	×72回	ボーナス	なし
¥14,500	×36回	ボーナス	30,000× 6回
¥19,500	×36回	ボーナス	なし
¥23,100	×24回	ボーナス	30,000× 4回

組み合せ自由

ソフトもハードも自由に構成できます。
様々な製品の用意があります。

アクセス No.B04054

CZ-623CTN(メインモリ2MB、30MHDD搭載、SX-WINDOW搭載) …… ¥498,000
CZ-613DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカーチルトリモコン付) …… ¥135,000
CZ-248BS(スケジュール、住所録、メモ等文房具感覚の便利ツール) …… ¥14,800
PA-6800(今や必携！SHARP電子手帳。海外旅行中の¥計算機能付) …… ¥28,000
PA7C41(国語辞書カード) …… ¥16,000
CZ-8PC5-BK(48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等、SHARP) …… ¥96,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) …… プレゼント中
銀河英雄伝説II …… ¥9,800
ラグーン …… ¥8,800
ラプラスの魔(ハミングハードソフト) …… ¥7,800
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲーム1つお選び下さい。) プレゼント中

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標準価格 ¥815,000 → IPL特別価格

¥4,700	×72回	ボーナス	40,000×12回
¥11,300	×72回	ボーナス	なし
¥14,500	×36回	ボーナス	30,000× 6回
¥28,200	×24回	ボーナス	なし

オリジナルディスケット　Kの キーボードレッスン　添削付通信教育講座　出張 全国出張サービス　返品交換 返品・交換保証制度　代替 代替機の無料貸出　初期不良 初期不良交換3カ月保証制度　5年保証 5年間完全保証

IPL
4-1-12 YUKINOSHITA KAMAKURA-SHI
TEL：0467-24-7511(代)
FAX：0467-24-0561

X68000 SUPER

アクセス No.B04608

CZ－604CTN(メインモリ2MB、SX-WINDOW搭載、SCSIインターフェース内蔵) …… ¥348,000
CZ－21HD(迫力の21″スピーカー機能付、グラフィクもゲームも抜群！) ¥148,000
CZ－6TUBK(TV用チューナー、テレビも見れて楽しさ倍増！) ……… ¥ 33,100
CZ－213MS(マウスを使った簡単操作の演奏用ミュージックツール) … ¥ 18,800
CZ－6BM1(MIDIボード、SHARP) ……………………………… ¥ 26,800
Z's STAFF PRO 68(豊富な編集機能のグラフィックツール) …… ¥ 58,000
CZ－8PC5－BK(48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等、SHARP) …… ¥ 96,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。)…………プレゼント中
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲーム1つお選び下さい。) プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥729,500 → IPL特別価格

¥6,700	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥10,000	×72回	ボーナス なし
¥14,000	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥17,300	×36回	ボーナス なし
¥21,600	×24回	ボーナス 20,000× 4回

アクセス No.B04907

CZ-604CTN(メインモリ2MB、SX-WINDOW搭載、SCSIインターフェース内蔵) …… ¥348,000
CZ-613DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカチルトリモコン付) …… ¥135,000
CZ-245LS(ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ) ……………… ¥ 44,800
CM-64(LA／PCMサウンド、モジール) ………………………… ¥129,000
SX-68M(MIDI音源ボード、電波新聞) ………………………… ¥ 19,800
CZ-8NJ2(増々ゲームがおもしろくなるサイバースティック、アナログ) ¥ 23,800
ラグーン ……………………………………………… ¥ 8,800
デスブリンガー ………………………………………… ¥ 9,800
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲーム1つお選び下さい。) プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥719,000 → IPL特別価格

¥5,000	×72回	ボーナス 32,300×12回
¥10,400	×72回	ボーナス なし
¥14,500	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥17,900	×36回	ボーナス なし

買取保証

IPLで購入された場合、買取・下取いたします

安心の製品買取保証制度

アクセス No.B04908

CZ-604CTN(メインモリ2MB、SX-WINDOW搭載、SCSIインターフェース内蔵) …… ¥348,000
CZ-606DNT(超高解像度0.31ドット14″チルト台付、チタン) ……… ¥ 79,800
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲーム1つお選び下さい。) プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥427,800 → IPL特別価格

¥2,400	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥4,900	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥9,300	×24回	ボーナス 30,000× 4回
¥5,700	×24回	ボーナス なし

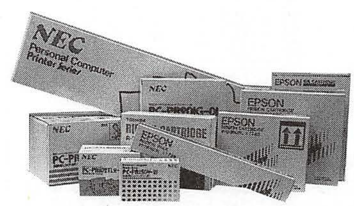
アクセス No.B04909

CZ-604CTN(メインモリ2MB、SX-WINDOW搭載、SCSIインターフェース内蔵) …… ¥348,000
CZ-605DBK(15インチ0.39ピッチ2スピーカ、チルトリモコン付) …… ¥115,000
CZ-8PC5-BK(48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等、SHARP) ……… ¥ 96,800
インクリボン1年相当分供給 (5巻。インク切れの心配無用。) …プレゼント中
Z's STAFF PRO 68K (豊富な編集機能のグラフィックツール)…………………… ¥ 58,000
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲーム1つお選び下さい。) プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥617,800 → IPL特別価格

¥5,200	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥ 8,500	×36回	ボーナス なし
¥14,700	×36回	ボーナス なし
¥16,200	×24回	ボーナス 30,000× 4回



24時間、インク切れの心配は要りません。IPLから、プリンターには、1年相当分のインクリボンが、無料で供給されます。

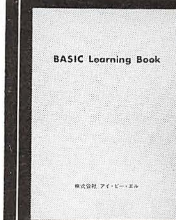
アクセス No.B04602

CZ-604CTN(メインメモリ2MB、SX-WINDOW搭載、SCSIインターフェース内蔵) … ¥348,000
CZ-685DBK(15インチ0.39ピッチ2スピーカ、チルトリモコン付) …… ¥115,000
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。) プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥463,000 → IPL特別価格

¥6,300	×72回	ボーナス なし
¥ 7,500	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥10,800	×36回	ボーナス なし
¥12,300	×24回	ボーナス 20,000× 4回
¥15,600	×24回	ボーナス なし



IPL Press

無料で添削付きの通信講座が受けられます。より良い学習効果のために。
（NEC、EPSON、SHARP）

X68000 PRO II

アクセス No.B04905

CZ-653CBK(メインモリ1MB、複数のウインドを同時にオープン可) ………… ¥285,000
CZ-604DBK(スピーカ付14″0.31ドットアナログカラーCRT) ……… ¥ 94,800
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲーム1つお選び下さい。) プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥379,800 → IPL特別価格

¥4,100	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥ 5,300	×72回	ボーナス なし
¥ 9,100	×36回	ボーナス なし
¥13,200	×24回	ボーナス なし
¥ 8,200	×24回	ボーナス 30,000× 4回

アクセス No.B04630

CZ-653CBK(メインモリ1MB、複数のウインドを同時にオープン可) ………… ¥285,000
CU-21HD(迫力の21″スピーカー機能付グラフィックもゲームも抜群!) ¥148,000
CZ-6TUBK(TVチューナーテレビも見れて楽しさ倍増!) ………… ¥ 33,100
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。) ………プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥466,100 → IPL特別価格

¥6,400	×72回	ボーナス なし
¥ 7,600	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥11,000	×36回	ボーナス なし
¥12,500	×24回	ボーナス 20,000× 4回
¥15,800	×24回	ボーナス なし

PRESENT X68000

X68000をお買い上げの方に
下記のゲームの中から
お好きなものを1つプレゼントII



Information from IPL

IPL

4-1-12 YUKINOSHITA KAMAKURA-SHI
TEL：0467-24-7511（代）
FAX：0467-24-0561

アクセス No.B04906

CZ-653CBK（メインメモリ1MB、複数のウィンドゥを同時にオープン可）……… ¥285,000
CZ-613DTN（15インチ0.3ピッチ2スピーカ、チルトリモコン付）…… ¥135,000
CZ-6BE1B（1MB増設RAMボード）……… ¥28,000
BF-68PRO（目を守ろう！反射、紫外線、静電気、ホコリ付着防止 フィルター）…… ¥19,800
CZ-8PC5-BK（美しい印字！48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等、SHARP） ¥96,800
インクリボン1年相当分供給（5巻。インク切れの心配無用。）……プレゼント中
Z's STAFF PRO68K（豊富な編集機能グラフィックツール）…… ¥58,000
AIR COMBAT 遊撃王II（システムソフト）……… ¥8,800

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥631,400 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥4,000	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥6,800	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥10,500	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥15,500	×36回	ボーナス なし
¥19,000	×24回	ボーナス 20,000× 4回

EPSON

PC CLUB

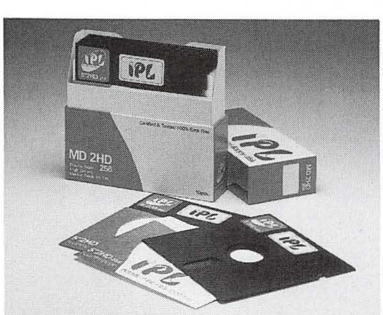
アクセス No.B04102

PC CLUB（CPU286FM音源スピーカー内蔵3.5"×2FDD10MHz／6MHz）… ¥168,000
PC-KD862S（スピーカ内蔵、ステレオ再生、14"カラーCRT、回転台付、アナログ）… ¥99,800
AP-6000PC（熱転写24ドット80桁漢字プリンタ、漢字86字／秒）…… ¥64,800
インクリボン1年相当分供給（5巻。インク切れの心配無用。）……プレゼント中
PCM31（日本語MS-DOS（Ver4.01））……… ¥18,000
プリンス・オブ・ペルシャ ……… ¥8,800
サイレントメビウス ……… ¥14,800
PC CLUB プレゼントMS-50L（マウス）………プレゼント中

Kの　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥374,200 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥4,000	×72回	ボーナス 10,000×12回
¥6,400	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥9,700	×36回	ボーナス なし
¥14,100	×24回	ボーナス なし



独自に開発したキーボードレッスン用ソフトプログラムです。使用頻度の高い順に指がキーを覚えます。無料でお付けしています。

アクセス No.B04201

PC CLUB（CPU286FM音源スピーカ内蔵3.5"×2FDD、メモリ640KB）… ¥168,000
CR-4000（見易いノングレア0.31カラー、アンバー、グリーン切替可、EPSON）…… ¥94,800
PCCRS（CRTスタンド）……… ¥10,000
大戦略III'90 ……… ¥9,800
Z'sSTAFFKID98（説得/文書とイメージの融合。カラーハードコピーグラフィック）… ¥28,000
一太郎Ver4.3（MS-DOS版。拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト）… ¥58,000
PC-PR150T（熱転写48ドット漢字プリンタ、漢字50字／秒）……… ¥64,600
インクリボン1年相当分供給（5巻。インク切れの心配無用。）……プレゼント中
PCMS2（マウス）……… ¥5,800
PS98-019-HV（日本語MS-DOS（Ver3.3C）アプリケーション用インストール）… ¥9,800
大戦略IIIマップコレクション ……… ¥4,500
PC CLUB プレゼントMS-50L（マウス）………プレゼント中

Kの　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥453,300 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥3,300	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥5,600	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥7,500	×60回	ボーナス なし
¥11,500	×36回	ボーナス なし
¥14,900	×24回	ボーナス 10,000× 4回

アクセス No.B04503

PC CLUB（CPU286FM音源スピーカ内蔵3.5"×2FDD10MHz／6MHz切替） ¥168,000
CU-14FD（0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付）… ¥74,800
PCM31（日本語MS-DOS（Ver4.01））……… ¥18,000
シムシティ ……… ¥9,800
大航海時代 ……… ¥9,800
ポピュラス ……… ¥9,800
ドラゴンスレイヤー英雄伝説（日本ファルコム）……… ¥8,700
サイレントメビウス ……… ¥14,800
PC CLUB プレゼントMS-50L（マウス）………プレゼント中

Kの　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥313,700 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥5,100	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥4,900	×72回	ボーナス なし
¥8,400	×36回	ボーナス なし
¥12,200	×24回	ボーナス なし

PC-386 NOTE A

アクセス No.B04211

PC-386NOTE A（386SX16MHz採用、レジューム機能搭載、20MHDD内蔵可能）… ¥268,000
EP-286BOOK-4M（4MB増設RAMボード）……… ¥95,000
IOS-10mini Ver2.1（EMS拡張ウィンドウ機能内蔵、EMS管理ソフト） ¥3,000
BJ-10V-B（ノートサイズのバブルジェットプリンタ48ドット漢字56字/秒）…… ¥74,800
インクリボン1年相当分供給（1タンク。インク切れの心配無用。） プレゼント中
IFC-98N／15（プリンタケーブル）……… 5,000
PCM31（日本語MS-DOS（Ver4.01））……… ¥18,000
MICROSOFT Works（ワープロ、表計算、データベース、通信を統合操作）… ¥40,000
MD-24FM5（note用内蔵モデム、MNPクラス5対応）……… ¥44,800

返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥548,600 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥4,800	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥9,200	×60回	ボーナス なし
¥10,900	×48回	ボーナス なし
¥10,700	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥15,200	×24回	ボーナス 30,000× 4回

The 9カ月先お支払い

アクセス No.B04610

PC-386NOTE A（386SX16MHz採用、レジューム機能搭載、20MHDD内蔵可能）… ¥268,000
PCRDC（RAMドライブカード）……… ¥30,000
PCNTHD20（386NOTE内蔵型20MBHDD）……… ¥130,000
CRC-FD3.5W（増設5"FDD×2ドライブ）……… ¥59,800
VP-2600PC（カラー136桁24ドット明朝体、漢字ゴシック、シートフィーダ付、ハガキ可） ¥145,000
インクリボン1年相当分供給（5巻。インク切れの心配無用。）……プレゼント中

返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥632,800 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥4,100	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥9,100	×72回	ボーナス なし
¥9,800	×48回	ボーナス 15,000× 8回
¥15,700	×36回	ボーナス なし
¥17,700	×24回	ボーナス 30,000× 4回

PC-386VR-STD

アクセス No.B04000

PC-386VR-STD（386SX16MHzメモリ640KB、5"×2）……… ¥348,000
XC-1498CII（14"0.28カラーCRTチルト台付、三菱）……… ¥107,000
PC-9801-26K（FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付サウンド）…… ¥25,000
ミュージ郎（表現力豊かな本格的演奏が楽しめる。要MS-DOS、マウス）… ¥158,000
MA-12C（防磁タイプスピーカー、出力10W ROLAND）……… ¥28,000
一太郎 Ver4.3（MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト）… ¥58,000
A列車で行こうIII（アートディンク）……… ¥12,800

Kの　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥736,800 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥4,000	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥7,200	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥10,200	×60回	ボーナス なし
¥15,500	×36回	ボーナス なし
¥17,400	×24回	ボーナス 30,000× 4回

PC-386M-STD

アクセス No.B04595

PC-386M-STD（386SX16MHzメモリ640KB3.5"×2）……… ¥328,000
CU-14KD（0.28、反射を防ぐノングレア、目を守る。帯電防止、チルト台付、SHARP）… ¥89,800
AP-900PC（48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可）…… ¥94,800
インクリボン1年相当分供給（5巻。インク切れの心配無用。）……プレゼント中
SHD-40（外付40MBHDD23ms、ユーティリティソフト付、ロジテック）… ¥99,800
EMJ-2000L（EMS対応、メモリ管理ソフト付、2MB増設RAMボード）…… ¥34,800
PCM31（日本語MS-DOS、Ver4.01）……… ¥18,000
LFD-581RE（5インチ2HDシングルフロッピーディスク）……… ¥59,800
一太郎 Ver4.3（MS-DOS版 拡張メモリをEMSとして可。ワープロソフト） ¥58,000
ポピュラス ……… ¥9,800

Kの　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥792,800 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥5,800	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥10,800	×72回	ボーナス なし
¥15,300	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥18,600	×36回	ボーナス なし

オリジナルディスケット　キーボードレッスン　添削付通信教育講座　全国出張サービス　返品・交換保証制度　代替機の無料貸出　初期不良交換3カ月保証制度　5年間完全保証



シャリスト!!
だから
通信販売での
ご利用も安心！
WAVE EYE
三ッ境店
ご注文は今すぐ!!
0120-00-9898
0088-22-5555
Let's call!!
パソコン専門ショップ藤沢店
藤沢駅
東海道線
至東京
小田急線
三菱銀行
マクドナルド
大正堂
コスタ
西武
ウェーブ・アイ
至江ノ島
☎0466-28-1771
パソコン専門ショップ三ッ境店
三井銀行
横浜信金
至横浜
至大和
相鉄LIFE
三ッ境駅
至横浜
相鉄ライフ 4F
横浜厚木線
☎045-363-7044
お申し込みは
お電話なら！
通話料金無料の
フリーダイヤル
フリーコールで
0120-00-9898
0088-22-5555
はがきなら！
〒252
藤沢市湘南台一丁目十二番地二号
ウェーブ・アイ
通信販売課
1.住所
2.氏名
3.年令
4.電話番号
5.保護者名 印 (20才未満の方)
6.広告掲載雑誌名
7.商品名
8.支払い方法
月々〇円×〇回
ボーナス〇円×〇回
ファクシミリなら！
0466-43-1265
24時間いつでも
受付しております。
お忙しい方は是非
ご利用下さい。
注文書
1.氏名
2.住所
3.年令
4.電話番号
5.保護者名㊞ (20才未満の方)
6.広告をご覧になった雑誌名
7.商品名
8.支払い方法
月々〇円×〇回
ボーナス〇円×〇回
お届けは
全国無料配送！
「こんなに安いのに？」と疑問でしょうが、送料はいりません。
(但し、5万円以下の商品または離島にお住まいの方は別料金となります。)
配達日指定OK！
留守がちのあなたのために、ご都合に合わせて配達します。
もちろん日曜・祭日も大丈夫！
夜間配達もOK！
日中留守がちなのは当たり前、そういう方には、夜間配達も可能になりました。
(PM6：00〜8：00の間)
お支払いは
代金引換えなら！
現金一括払いにしたいというお客様、お支払いは商品到着時で結構です。
(但し、離島にお住まいの方は、ご利用できません。)
銀行振込なら！
お振込みいただいてからのお届けとなります。
クレジットなら！
超低金利クレジット！
3〜72回までの格安の金利、しかもお客様希望の自由なお支払いプランがたてられます。
支払いは7ヶ月先からでもOK！
商品先取り、お支払いは7ヶ月先からの支払い開始。
ボーナス一括払いOK！
商品は今すぐお手元に、お支払いはまとめて夏のボーナスで。
ボーナス2回払いOK！
月々の支払いはまったくなし！お支払いは夏と冬のボーナスで。
カレッジクレジットOK！
20歳以上の大学生、新社会人の方も保証人なしでクレジットがご利用できます。
(但し、状況により保証人を必要とする場合もございます。)
メンテナンスは
安心の2倍保証！
メーカー保証書 + ウェーブ・アイ保証書
メーカー保証＋ウェーブ・アイ保証で2倍の安心。
2ヶ月以内の故障は新品交換！
新品交換の期間を2ヶ月に延長、安心してお使い下さい。
FM-TOWNSなら出張修理OK！
TOWNSは全国出張サービスを致しております。
万一故障の場合もお客様のお宅まで修理に伺います。
NEC保守サービス認定店！
メーカー承認のサービススタッフが迅速に修理致します。
(但し、出張修理は致しません。)
etc.
お見積りサービス！
ウェーブ・アイのプランではいやだ！という方は、どうぞご自分のベストプランを作って下さい。すぐにお見積りを致します。お電話又はFAX何でも結構です。
下取り・買取りもOK！
お手持ちのパソコンを下取りに、わずかな予算で買替えができます。
メンテナンスキットプレゼント
ウェーブ・アイのお買得プランでお買上げの方にもれなくプレゼント！
●クリーニングディスク
●ブランクディスケット10枚
●クリーナーワックス
●携帯用フロッピーケース
LAB・シャープEXESHOP

A1ST

16ビットCPU/R-800が新世界を開く!!

プラン400　A1STお買得基本セット

品名	価格
FS-A1ST(MSX-TURBO-R)	87,800円
フレイ	7,800円
シードオブドラゴン	8,800円
連射式ジョイパッド	2,500円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計106,900円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
8,700円×12回	ボーナス なし
6,000円×18回	ボーナス なし
4,600円×24回	ボーナス なし
3,200円×36回	ボーナス なし

プラン401　A1STおもしろゲームセット

品名	価格
FS-A1ST(MSX-TURBO-R)	87,800円
TH-14G2(テレビ内蔵, 専用CRT)	60,000円
FS-VC3011A(専用接続ケーブル)	3,000円
EGG-MOUSE(マウス)	5,800円
XE1-PRO(連射式ジョイスティックコントローラ)	9,500円
フレイ	7,800円
シードオブドラゴン	8,800円
ディスクステーションDX3号	3,880円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計186,580円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
13,700円×12回	ボーナス なし
9,400円×18回	ボーナス なし
7,200円×24回	ボーナス なし
5,000円×36回	ボーナス なし

プラン402　A1STパソコン入門セット

品名	価格
FS-A1ST(MSX-TURBO-R)	87,800円
TH-14G2(テレビ内蔵, 専用CRT)	60,000円
FS-VC3011A(専用接続ケーブル)	3,000円
EGG-MOUSE(マウス)	5,800円
FS-PC1(48ドット, カラー熱転写プリンタ)	59,800円
SRS-150EX(防磁型, アンプ内蔵スピーカ)	24,800円
ディスクステーションDX3号	3,880円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク, マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子, ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計295,080円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
10,000円×18回	ボーナス21,700円×3回
6,000円×24回	ボーナス26,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,600円×6回
5,700円×48回	ボーナス なし

PC CLUB

プラン403　PC-CLUBお買得基本セット

品名	価格
PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載, FM音源内蔵)	168,000円
CU-14GD(ドットピッチ0.39ミリ, 高解像度CRT, チルト台付)	69,800円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計244,600円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
12,000円×12回	ボーナス26,900円×2回
8,000円×18回	ボーナス20,000円×3回
5,000円×24回	ボーナス22,100円×4回
6,000円×36回	ボーナス なし

プラン404　PC-CLUB超お買得初心者入門セット

品名	価格
PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載, FM音源内蔵)	168,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm, 高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-PR102TL3(80桁, 24ドットカラー熱転写漢字プリンタ)	50,000円
CRI-UNO(入門ワープロ、入門表計算、グラフィックエディタ等)	9,700円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
信長の野望武将風雲録	9,800円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
マウスパッド	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計374,080円 ➡ **特価 238,000円**

月額	ボーナス
10,000円×18回	ボーナス30,400円×3回
7,000円×24回	ボーナス27,300円×4回
4,000円×36回	ボーナス24,300円×6回
6,300円×48回	ボーナス なし

プラン405　PC-CLUB中級ビジネスセット

品名	価格
PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載, FM音源内蔵)	168,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31mm, 高解像度CRT、チルト台付)	118,000円
VP-960PC(80桁24ドットカラー漢字プリンタ)	118,000円
Microsoft-Works(ワープロ, 表計算, グラフ、データベース)	40,000円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク, マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子, ガスリフト上下調節機構)	19,800円
プリンタ用紙(10インチ連続用紙)500枚	2,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計516,580円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス27,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,600円×8回
3,000円×60回	ボーナス28,100円×10回
6,700円×72回	ボーナス なし

スーパーファミコンと
21型カラーテレビの一体型!!

プラン406　スーパーファミコン内蔵テレビ

21G-SF1(21型)

定価133,000円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
10,400円×12回	ボーナス なし
7,100円×18回	ボーナス なし
5,400円×24回	ボーナス なし
3,800円×36回	ボーナス なし

ゲームソフト1本プレゼント



PC-8801MC

プラン407　88MC超お買得基本セット

品名	価格
PC-8801MCmodel2	278,000円
CU-14GD(ドットピッチ0.39mm, 高解像度CRT、チルト台付)	69,800円
TN-88B(マウス)	7,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計359,580円 ➡ **特価 149,000円**

月額	ボーナス
3,300円×60回	ボーナス なし
2,900円×72回	ボーナス なし

ゲームソフト1本プレゼント

売りつくし20台限り



プラン408　HB-F1XV超お買得セット

品名	価格
HB-F1XV(MSX2+パソコン)	69,800円
FS-PW1(ワープロ内蔵プリンタ)	49,800円
連射式ジョイパッド	2,500円
3.5インチ2DD×10枚	サービス

定価合計122,100円 ➡ **特価 69,800円**

月額	ボーナス
12,800円×6回	ボーナス なし
6,600円×12回	ボーナス なし
4,600円×18回	ボーナス なし
3,500円×24回	ボーナス なし

ホビーのことなら

ご注文は今すぐ通話料金

0120－0
0088－2

受付時間 AM10:00▸

藤沢0466(43)1775
札幌 011(771)4971
盛岡 0198(24)3172
仙台 022(267)5371
新潟 0252
東京 03(3
静岡 0542
名古屋 052(5
大阪 06(3

ビジ

PC-9801DX

プラン411　98DX2お買得基本セット

品名	価格
PC-9801DX2(16ビットCPU80286搭載, FM音源内蔵)	318,000円
CU-14GD(0.39mm, 高解像度CRTチルト台付)	69,800円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計398,580円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス26,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス26,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス26,400円×8回
6,200円×60回	ボーナス なし

PC-98DO+

プラン409　98DO+お買得基本セット

品名	価格
PC-98DO+(16ビットCPUV33搭載, FM音源内蔵)	278,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm, 高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計373,580円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス26,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス22,900円×8回
5,700円×60回	ボーナス なし

プラン410　98DO+超お買得入門セット

品名	価格
PC-98DO+(16ビットCPUV33搭載, FM音源ボード内蔵)	278,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ, 高解像度CRT, チルト台付)	118,000円
PC-PR150T(80桁, 48ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
ユーカラWAVE(ワープロソフト、グラフィック作成、通信機能付)	9,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク, マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子, ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計544,380円 ➡ **特価 339,000円**

月額	ボーナス
11,000円×24回	ボーナス27,600円×4回
8,000円×36回	ボーナス20,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
7,600円×60回	ボーナス なし

プラン412　98DX2おもしろゲームセット

品名	価格
PC-9801DX2(16ビットCPU80286搭載, FM音源付)	318,000円
CU-14FD(0.31ミリ, 高解像度, チルト台付)	74,800円
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲーム)	9,800円
レイガン(ロールプレイングゲーム)	6,800円
サイレントメビウス(アドベンチャーゲーム)	14,800円
大戦略III'90(シミュレーションゲーム)	9,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク, マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子、ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計504,180円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
10,000円×30回	ボーナス23,200円×5回
8,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス19,900円×8回
7,800円×60回	ボーナス なし

LET'S CALL WAVE•EYE

プラン422 98DX2超お買得入門セット

品目	価格
PC-9801DX2(16ビットCPU80286搭載、FM音源付)	318,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
PC-PR150T(A4サイズ、48ドット、カラー熱転写プリンター)	64,800円
MS-WORKS(日英ワープロ、表計算、データベース、通信)	40,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲームソフト)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子、ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計577,980円➡特価 **399,800円**

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス27,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,900円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,900円×10回
7,800円×72回	ボーナス なし

プラン423 98DX2超お買得行動派セット

品目	価格
PC-9801DX/U2(16ビットCPU80286搭載、FM音源付)	318,000円
CU-14FD(0.31ミリ、高解像度、チルト台付)	74,800円
BJ-10V(80桁、48ドット高速高精細バブルジェットプリンタ)	74,800円
プリンタケーブル	6,800円
PC-9801N(16ビットCPUV30搭載)	248,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
MS-WORKS(日英ワープロ、データベース、グラフ、表計算、通信)	40,000円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計783,380円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス34,700円×6回
9,000円×48回	ボーナス29,900円×8回
7,000円×60回	ボーナス28,800円×10回
10,300円×72回	ボーナス なし

プラン424 98DX2本格ビジネスセット

品目	価格
PC-9801DX2(16ビットCPU80286搭載、FM音源付)	318,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	118,000円
JR-200CL(136桁、24ドット×48ドットカラープリンタ)	134,800円
PV-M24VM5(モデム、2400bps、MNPクラス5)	44,800円
PD-403(40MBハードディスク)	90,000円
EMJ-2000L(EMS対応2MB増設RAMボード)	34,800円
1-2-3NOTE BOOK(表計算、データベース、グラフ等)	38,000円
一太郎dash(本格ワープロソフト)	39,000円
アシストコール(簡単通信ソフト)	9,700円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計848,080円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス35,700円×6回
10,000円×48回	ボーナス29,500円×8回
8,000円×60回	ボーナス27,500円×10回
10,900円×72回	ボーナス なし

プラン425 98DS2簡単ビジネスセット

品目	価格
PC-9801DS2(32ビットCPU80386SX搭載)	358,000円
XC-1498CII(ドットピッチ0.28ミリ、超高解像度CRT、チルト台付)	107,000円
AP-900PC(80桁、48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	94,800円
Microsoft-Works(日英ワープロ、表計算、データベース、通信など)	40,000円
EMJ-1000L(EMS対応1MB増設RAMボード)	24,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計645,580円➡特価 **419,800円**

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス25,300円×6回
7,000円×48回	ボーナス25,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス26,600円×10回
8,200円×72回	ボーナス なし

プラン426 98DS2超お買得ビジネス入門セット

品目	価格
PC-9801DS2(32ビットCPU80386SX搭載)	358,000円
CU-14GD(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	69,800円
PC-PR150T(80桁、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	64,800円
CRI-UNO(入門ワープロ、入門表計算、グラフィックエディタ等)	9,700円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計553,080円➡特価 **379,800円**

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス29,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,700円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,200円×10回
7,400円×72回	ボーナス なし

プラン427 98DS2お買得基本セット

品目	価格
PC-9801DS2(32ビットCPU80386SX搭載)	358,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	118,000円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計486,780円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
9,000円×30回	ボーナス23,500円×5回
7,000円×36回	ボーナス24,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,100円×8回
7,300円×60回	ボーナス なし

プラン428 98DS2初心者用ミュージックセット

品目	価格
PC-9801DS2(32ビットCPU80386SX搭載)	358,000円
PC-KD882(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
SRS-D3K(ウーファー12W、スピーカ13Wの大迫力スピーカシステム)	20,800円
ミュージ郎(楽譜作成演奏システム、音源モジュール付)	158,000円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
Music-Bank(データ曲集)	3,500円
プリン太くん(楽譜印刷ソフト)	7,800円
AP-600PC(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
SE-513D(パイオニア高感度デジタル対応ヘッドホン)	4,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子、ガスリフト上下調節機構)	19,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計777,280円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス35,700円×6回
11,000円×48回	ボーナス28,100円×8回
9,000円×60回	ボーナス25,400円×10回
11,500円×72回	ボーナス なし

初心者から達人まで

ご注文は今すぐ通話料金

0120－0
0088－2

受付時間 AM10:00▶

地域	電話	地域	電話
藤沢	0466(43)1775	新潟	0252
		東京	03(3
札幌	011(771)4971	静岡	0542
盛岡	0198(24)3172	名古屋	052(5
仙台	022(267)5371	大阪	06(3

ビジ WA

プラン429 98DA2超お買得基本セット

品目	価格
PC-9801DA2(32ビットCPU80386搭載)	448,000円
XC-1498CII(0.28ミリ、超高解像度CRT、チルト台付)	107,000円
BJ-130J(136桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	198,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
ユーカラWAVE(ワープロソフト、アート機能、通信機能付)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子、ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計840,180円➡特価 **529,800円**

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス35,600円×6回
10,000円×48回	ボーナス24,700円×8回
8,000円×60回	ボーナス23,400円×10回
10,400円×72回	ボーナス なし

プラン430 98DA5本格セット

品目	価格
PC-9801DA5(32ビットCPU80386、40MBHD内蔵)	598,000円
PC-KD881(ドットピッチ0.28ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	118,000円
PC-PR201/65A(136桁、カラープリンタ、明朝体アウトラインフォント)	215,000円
PC-PR201X-04(シートフィーダ、カット紙の連続給紙)	50,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計1,001,980円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
17,000円×36回	ボーナス47,300円×6回
14,000円×48回	ボーナス33,500円×8回
12,000円×60回	ボーナス27,100円×10回
14,400円×72回	ボーナス なし

プラン431 98DA5純正基本セット

品目	価格
PC-9801DA5(32ビットCPU80386、40MBHD内蔵)	598,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	118,000円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計727,180円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス40,600円×6回
8,000円×48回	ボーナス31,100円×8回
6,000円×60回	ボーナス30,700円×10回
9,700円×72回	ボーナス なし

プラン432 98DA2本格ビジネスセット

品目	価格
PC-9801DA2(32ビットCPU80386搭載)	448,000円
PC-KD881(ドットピッチ0.28ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	118,000円
VP-2600PC(136桁高速カラー漢字プリンタ、シートフィーダ搭載)	145,000円
VP3000RC(リボンカートリッジ黒)	2,000円
VP3000CRC(カラーリボンカートリッジ)	3,000円
PV-M24VM5(モデム、2400bps、MNPクラス5)	44,800円
SHD-40(小型、高速40MBハードディスク、インストールソフト付)	99,800円
MRA-2000L(98DA専用、EMS対応増設RAMボード)	34,800円
Lotus1-2-3R2.2J(本格表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
一太郎Ver4.3(本格日本語ワープロソフト)	58,000円
アシストコール(簡単通信ソフト)	9,700円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(15インチ連続紙)500枚	2,400円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計1,089,480円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
15,000円×48回	ボーナス38,800円×8回
12,000円×60回	ボーナス36,700円×10回
10,000円×72回	ボーナス34,900円×12回
15,800円×72回	ボーナス なし

プラン433 98DA2お買得基本セット

品目	価格
PC-9801DA2(32ビット高速CPU80386搭載)	448,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計532,580円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
12,000円×24回	ボーナス37,200円×4回
8,000円×36回	ボーナス28,200円×6回
6,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
8,400円×60回	ボーナス なし

プラン434 98DA2本格ワープロアートセット

品目	価格
PC-9801DA2(32ビット高速CPU80386搭載)	448,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	118,000円
PC-PR150VL(80桁、48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	84,800円
PC-PR150V-02(マルチタイプインクリボンカートリッジ)	2,000円
PC-PR406HS-01(シートフィーダ、カット紙の連続給紙)	22,800円
PC-PR406M-02(ピンフィーダ、連続紙の給紙)	8,000円
PC-PR406LM-21(毛筆体漢字ROMカード)	19,800円
PC-PR150V-41(丸ゴシック体漢字ROMカード)	19,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
一太郎Ver4.3(本格日本語ワープロソフト)	58,000円
MRA-2000L(98DA専用、EMS対応増設RAMボード)	34,800円
GT-1000(A7サイズ、カラーイメージスキャナ、自動読取機構付)	79,800円
♯5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
本格グラフィックソフト	サービス
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計929,280円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス41,700円×6回
12,000円×48回	ボーナス31,600円×8回
10,000円×60回	ボーナス27,400円×10回
12,700円×72回	ボーナス なし

DX2、DS2、DA2、DA5は、同価格

売りつくし20台限り

プラン446 98NOTE超お買得基本セット

品目	価格
PC-9801N(16ビットCPU-V30搭載)	248,000円
PC-PR102TL3(80桁、24ドット日本語熱転写プリンタ)	50,000円
CRI-UNO(入門ワープロ、入門表計算、グラフィックエディタ等)	9,700円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計327,680円 ➡ **特価 189,000円**

月額	ボーナス
12,000円×12回	ボーナス36,300円×2回
9,000円×18回	ボーナス20,700円×3回
6,000円×24回	ボーナス22,200円×4回
6,900円×36回	ボーナス なし

PC-9801NV

一段と使いやすくなって新登場!!

プラン447 98NOTE-NVお買得基本セット

品目	価格
PC-9801NV(CPU-V30HL、レジューム機能)	248,000円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計257,780円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
9,000円×18回	ボーナス21,900円×3回
6,000円×24回	ボーナス22,100円×4回
3,000円×36回	ボーナス22,600円×6回
5,300円×48回	ボーナス なし

プラン448 98NOTE-NVお買得ビジネスセット

品目	価格
PC-9801NV(CPU-V30HL、レジューム機能)	248,000円
BJ-10V(48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
PC-9801N-19(プリンタケーブル)	7,800円
Microsoft-Works(ワープロ、データベース、表計算、通信)	40,000円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計390,580円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス28,200円×4回
6,000円×36回	ボーナス25,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス24,400円×8回
6,800円×60回	ボーナス なし

PC-9801NS

プラン449 98NSお買得基本セット

品目	価格
PC-9801NS(32ビットCPU80386SX搭載)	298,000円
PC-PR150T(80桁、48ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
PC-9801N-19(プリンタケーブル)	7,800円
アシストレター(日本語ワープロソフト)	9,700円
アシストカルク(簡単表計算ソフト)	9,700円
アシストカード(カード型データベース、住所録など)	9,700円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計419,680円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス32,900円×4回
7,000円×36回	ボーナス22,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
7,100円×60回	ボーナス なし

プラン450 98NSお買得ビジネスセット

品目	価格
PC-9801NS(32ビットCPU80386SX搭載)	298,000円
TRUST-NS20(内蔵型20MBハードディスク)	118,000円
BJ-130J(136桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	198,000円
PC-9801N-19(プリンタケーブル)	7,800円
EZ-NOTE(日英ワープロ、データベース、グラフ、表計算、通信)	49,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計691,580円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス27,100円×6回
9,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス23,800円×10回
9,500円×72回	ボーナス なし

20MBハードディスク内蔵タイプ
充実の機能がビジネスをリードする。

プラン451 98NS-20お買得入門セット

品目	価格
PC-9801NS-20(20MBハードディスク内蔵)	448,000円
MS-WORKS(日英ワープロ、表計算、データベース、通信)	40,000円
大戦略'90(シミュレーションゲーム)	9,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計517,380円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,800円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,800円×10回
7,800円×72回	ボーナス なし

プラン452 98NS-20本格ビジネスセット

品目	価格
PC-9801NS-20(20MBハードディスク内蔵)	448,000円
BJ-10V(80桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
PC-9801N-19(プリンタケーブル)	7,800円
PC-9801N-06L(内蔵型モデム、2400bps)	49,000円
1-2-3NOTE BOOK(表計算、データベース、グラフ作成等)	38,000円
一太郎DASH(日本語ワープロソフト)	39,000円
アシストコール(通信ソフト)	9,700円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計687,280円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス30,600円×6回
9,000円×48回	ボーナス26,700円×8回
7,000円×60回	ボーナス26,100円×10回
9,900円×72回	ボーナス なし

仕事に遊びに ノート&ブックタ

ご注文は今すぐ通話料金

0120－0
0088－2

受付時間 AM10:00▸

藤沢0466(43)1775 新潟 0252
札幌 011(771)4971 東京 03(3
盛岡 0198(24)3172 静岡 0542
仙台 022(267)5371 名古屋 052(5
大阪 06(3

ビジ
WA

DynaBook 286

プラン453 DynaBookGS001お買得ワープロセット

品目	価格
J-3100GS001(16ビットCPU80C286、クロック12MHz)	198,000円
BJ-10V(80桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
PWS5453A(プリンタ接続ケーブル)	6,000円
アシストワード(日本語ワードプロセッサ)	9,700円
MK-J3100(シリアルマウス)	7,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
キャリングバッグ	サービス
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計296,700円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
10,000円×18回	ボーナス27,000円×3回
7,000円×24回	ボーナス24,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス22,500円×6回
6,100円×48回	ボーナス なし

プラン454 DynaBookGS001お買得ビジネスマンセット

品目	価格
J-3100GS001(16ビットCPU80C286、クロック12MHz)	198,000円
BJ-10V(80桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
PWS-5453A(プリンタ接続ケーブル)	6,000円
EZ-Dyna(ワープロ、表計算、データベース、グラフ)	49,800円
PV-M24VM5(小型モデム、2400bps、MNPクラス5)	42,800円
MK-J3100(シリアルマウス)	7,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計382,180円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス25,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,800円×8回
6,500円×60回	ボーナス なし

DynaBook 386

世界が支持するダイナブックに
32ビット・3モデル。一挙に登場!!

プラン455 DynaBookSX001お買得基本セット

品目	価格
J-3100SX001(32ビットCPU80386SX、FDD1基搭載)	258,000円
キャリングバッグ	サービス
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計258,000円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
9,000円×18回	ボーナス28,400円×3回
6,000円×24回	ボーナス27,100円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,100円×6回
5,700円×48回	ボーナス なし

プラン456 DynaBookSX001お買得セット

品目	価格
J-3100SX001(32ビットCPU80386、FDD1基)	258,000円
BJ-10V(80桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
PWS-5453A(プリンタ接続ケーブル)	6,000円
MK-J3100(シリアルマウス)	7,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
キャリングケース	サービス
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計349,580円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス23,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス21,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,500円×8回
6,400円×60回	ボーナス なし

20MBハードディスクを内蔵
した、世界のダイナブック!!

プラン457 DynaBookSX021お買得基本セット

品目	価格
J-3100SX021(32ビットCPU80386SX、20MB-HDD搭載)	368,000円
BJ-10V(48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
PWS5453A(プリンタ接続ケーブル)	6,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
キャリングバッグ	サービス
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計449,200円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス24,900円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,400円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,400円×10回
7,000円×72回	ボーナス なし

プラン458 DynaBookSX021お買得ビジネスセット

品目	価格
J-3100SX021(32ビットCPU80386、20MB-HDD搭載)	368,000円
BJ-10V(80桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
PWS-5453A(プリンタ接続ケーブル)	6,000円
Microsoft-Works(ワープロ、表計算、グラフ、データベース)	40,000円
PIO-31SS-2MA(2MB-RAMカード)	46,000円
MK-J3100(シリアルマウス)	7,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
キャリングケース	サービス
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計545,980円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス27,800円×6回
7,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス28,200円×10回
8,400円×72回	ボーナス なし

LET'S CALL WAVE•EYE

PC-386 NOTE A

プラン459 386NOTE-Aお買得基本セット

品名	価格
PC-386NOTE-A-STD(32ビットCPU80386SX搭載)	268,000円
PC-PR102TL3(80桁、24ドット日本語熱転写プリンタ)	50,000円
PCPRCB1(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計332,000円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス25,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス25,200円×6回
3,000円×48回	ボーナス25,400円×8回
6,100円×60回	ボーナス なし

プラン460 386NOTE-Aお買得ビジネスマンセット

品名	価格
PC-386NOTE-A-STD(32ビットCPU80386SX搭載)	268,000円
CarryPack20(内蔵型20MBハードディスクパック)	99,800円
BJ-10V(80桁,48ドット高速高精細バブルジェットプリンタ)	74,800円
PCPRCB1(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
EZ-NOTE(日英ワープロ,データベース,グラフ,表計算,通信)	49,800円
PCNTMC(内蔵型モデムカード,2400bps)	32,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
PCBCC2(キャリングケース)	17,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計566,000円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
11,000円×36回	ボーナス32,100円×6回
8,000円×48回	ボーナス29,200円×8回
6,000円×60回	ボーナス29,100円×10回
9,400円×72回	ボーナス なし

プラン461 386NOTE-Aお買得通信セット

品名	価格
PC-386NOTE-A-STD(32ビットCPU80386SX搭載)	268,000円
PCNTMC(内蔵型モデムカード,2400bps)	32,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
ユーカラWAVE(ワープロソフト,アート機能,通信機能付)	9,800円
PCBCC2(キャリングケース)	17,000円
BJ-10V(80桁,48ドット高速高精細バブルジェットプリンタ)	74,800円
PCPRCB1(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計426,200円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,300円×8回
6,000円×60回	ボーナス 9,800円×10回
6,600円×72回	ボーナス なし

場所は選ばない イプコンピューター

無料のフリーダイヤルで

0−9898
2−5555

PM9:00 電話一本即納!

(75)5076 広島 082(293)0811
226)9286 福岡 092(481)0502
(54)0696 FAX 0466(43)1265
81) 4325 18歳未満の方は保護者とご一緒に
62) 5057 お電話下さい〈特価は税別〉

ネス&ホビーのハイテクランド

WAVE EYE
ウェーブ・アイ

PC-286 BOOK

プラン462 286BOOKおもしろセット

品名	価格
PC-286BOOK-STD(16ビットCPU80C286,クロック12MHz)	258,000円
BJ-10V(80桁,48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
プリンタケーブル	6,800円
ボンゴ(住所録,スケジュールカード等の情報管理玉手箱)	32,000円
シムシティ(シミュレーションゲーム)	9,800円
三国志II(シミュレーションゲーム)	14,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計416,180円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス34,300円×4回
7,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,800円×8回
7,200円×60回	ボーナス なし

PC ONE

プラン463 PC-ONEお買得基本セット

品名	価格
PC-286LP-STD(16ビットCPU搭載,48ドット熱転写プリンタ内蔵)	298,000円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計315,000円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス21,600円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス23,500円×8回
5,800円×60回	ボーナス なし

PC-386 BOOK L

プラン464 386BOOK-Lお買得基本セット

品名	価格
PC-386BOOK-L(32ビットCPU80386SX,FDD2基搭載)	378,000円
BJ-10VW(80桁,48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
プリンタケーブル	6,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計466,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス21,100円×10回
7,400円×72回	ボーナス なし

プラン465 386BOOK-L超お買得ビジネス入門セット

品名	価格
PC-386BOOK-L(32ビットCPU80386SX,FDD2基搭載)	378,000円
AP-900PC(80桁,48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	94,800円
MS-WORKS(ワープロ,表計算,グラフ,データベース等)	40,000円
シムシティ(シミュレーションゲーム)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計532,780円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス23,700円×6回
7,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,500円×10回
8,000円×72回	ボーナス なし

PC-386M

プラン466 386Mお買得グラフィックセット

品名	価格
PC-386M-STD(32ビットCPU80386SX搭載)	328,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT)	118,000円
PC-PR150T(80桁,48ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
Z'sSTAFF-KID98(本格グラフィックソフト)	28,000円
GT-1000(A7サイズ,カラーイメージスキャナ)	79,800円
♯5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子,ガス式上下調節機構)	19,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計696,680円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス25,300円×6回
9,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス22,600円×10回
9,400円×72回	ボーナス なし

FM NoteBook

プラン467 FM-NoteBookお買得基本セット

品名	価格
FMR-50NB1-A(ノート型パソコン)	238,000円
FMMO-211G(マウス)	20,000円
B282A101(日本語MS-DOSVer3.1)	18,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計276,000円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
12,000円×12回	ボーナス49,000円×2回
10,000円×18回	ボーナス23,200円×3回
7,000円×24回	ボーナス21,700円×4回
7,400円×36回	ボーナス なし

FM R-CARD

プラン468 FMR-CARDお買得基本セット

品名	価格
FMR-CARD(A4サイズ,990g,CPU80C286)	238,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計238,000円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
8,000円×18回	ボーナス20,000円×3回
5,000円×24回	ボーナス22,100円×4回
3,000円×36回	ボーナス18,300円×6回
4,700円×48回	ボーナス なし

PC-9801 UR/UF

A4ファイルサイズの省スペースデスクトップ98。

プラン469 98UFお買得基本セット

品名	価格
PC-9801UF(CPU-V30HL,3.5インチFDD2基搭載)	218,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	84,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計302,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
9,000円×18回	ボーナス25,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス24,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス18,200円×6回
5,500円×48回	ボーナス なし

プラン470 98URお買得基本セット

品名	価格
PC-9801UR(3.5インチFDD1基,1.25MB-RAMドライブ搭載)	218,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	74,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計292,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×18回	ボーナス20,500円×3回
7,000円×24回	ボーナス19,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス なし

プラン471 98UR超お買得セット

品名	価格
PC-9801UR(3.5インチFDD1基,1.25MB-RAMドライブ搭載)	218,000円
CU-14GD(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	69,800円
AP-900PC(80桁,48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	94,800円
ユーカラWAVE(ワープロ,グラフィック,通信ソフト)	9,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計413,380円 ➡ 特価 **279,800円**

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス21,200円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,700円×8回
6,200円×60回	ボーナス なし

ON FREEDIAL!! 0120-00-9898 0088-22-5555

人気沸騰中！
トムボーイ ビッグチャンス SCOOP!!

●下記以外のソフトも高額で買い取りいたします。

●中古ゲームソフト/中古CD高額買い取りします。

X68000用	
アフターバーナー	¥1,500
イメージファイト	¥2,200
イルミナ	¥1,500
エアーコンバット	¥2,200
エメラルドドラゴン	¥2,700
栄冠は君に	¥2,500
銀河英雄伝説＋セット	¥2,700
銀河英雄伝説II	¥2,700
クォース	¥1,800
グラナダ	¥1,700
三国志II	¥3,500
ジェミニウイング	¥1,500
シュバルトシルツ	¥3,000
シムシティー	¥3,000
ストロベリー大戦略	¥1,000
スペースローグ	¥1,700
ソルフィース	¥2,200
大航海時代	¥2,500
ダイナマイトデューク	¥2,000
ダウンタウン熱血物語	¥2,000
ダンジョンマスター	¥2,700
続ダンジョンマスター	¥3,000
提督の決断	¥3,000
天下統一	¥2,500
天使達の午後III（番外編）	¥1,000
トンネルズandトロールズ	¥2,000
ドラゴンナイト	¥1,000
ドラゴンナイトII	¥2,000
ナイアス	¥2,000
ナイト・アームズ	¥1,500
ニコル	¥1,000
信長の野望・戦国群雄伝	¥2,000
バブル・ボブル	¥1,500
遥かなるオーガスタ	¥3,500
プリンスオブペルシャ	¥2,200
ブルトンレイ	¥2,200
ポピュラス	¥2,500
夢幻戦士ヴァリスII	¥1,500
ラグーン	¥2,000
ラプラスの魔	¥2,000
ランス2	¥1,000
リングマスターII	¥2,000
レイガン	¥1,000
ワールド・コート	¥2,000
ワールド・スタジアム	¥2,200

PC-9801用	
アマランス	¥2,500
インペリアルフォース	¥2,000
Wizardry V	¥3,200
ウルティマ5	¥2,500
栄冠は君に	¥2,300
エメラルド・ドラゴン	¥2,000
A列車で行こうIII	¥3,500
黄金の羅針盤	¥2,200
億万長者II	¥2,200
ガンダムクラシック・オペレーション	¥2,000
ガンダムデザートオペレーション	¥2,200
キャンペーン版・大戦略II	¥2,000
銀河英雄伝説II	¥2,500
グランプリサーカス	¥2,200
鋼鉄の騎士	¥2,000
サイレントメビウス	¥3,000
三国志II	¥3,500
シムシティー	¥3,000
ソーサリアン	¥2,500
大戦略III90	¥2,500
大戦略90パワーアップ	¥1,000
大航海時代	¥2,500
ダンジョンマスター	¥2,700
続ダンジョンマスター	¥3,000
提督の決断	¥2,800
天下統一	¥2,500
天と地と	¥2,500
ドラゴンスレイヤーVI	¥2,200
ドラゴンウォーズ	¥2,500
トンネルズ&トロールズ	¥2,000
ナビチューン	¥2,000
信長の野望・戦国群雄伝	¥2,000
信長の野望・武将風雲録	¥2,700
バトルスキンパニック	¥2,500
遥かなるオーガスタ	¥3,000
ブライ 上巻	¥2,200
ブライ（完結編）	¥2,700
プリンスオブペルシャ	¥2,500
ブルトン・レイ	¥2,000
ファーストクィーンII	¥2,400
ポピュラス	¥2,500
マスターオブモンスタII	¥2,200
遊撃王II/エアー・コンバット	¥2,000
レジオナルパワー	¥2,200
ロードス島戦記	¥2,500

PC-8801用	
アークスII	¥2,000
Wizardry V	¥3,500
エメラルド・ドラゴン	¥1,500
ガンシップ	¥2,500
キサナ	¥1,500
キャンペーン版・大戦略II	¥2,000
銀河英雄伝説＋セット	¥2,500
銀河英雄伝説II	¥2,500
サーク	¥2,000
サークII	¥2,500
三国志II	¥3,500
斬―夜叉円舞曲―	¥1,000
ジェーン	¥1,000
雀ボーグすずめ	¥1,500
シュヴァルツシルトII	¥2,200
ソーサリアン	¥2,000
大航海時代	¥2,500
ダイナソア	¥2,500
提督の決断	¥3,500
DEJA	¥1,500
DUEL	¥1,500
ティル・ナ・ノーグ	¥2,000
テトリス	¥1,500
天と地	¥2,500
天使達の午後III（番外編）	¥1,000
電脳学園	¥1,500
電脳学園II	¥1,500
ドラゴン・ナイト	¥1,000
ドラゴン・ナイトII	¥1,000
ドラゴン・スレイヤーVI	¥2,000
トンネルズ&トロールズ	¥2,000
信長の野望・戦国群雄伝	¥1,500
信長の野望・武将風雲録	¥2,700
ハラキリ	¥1,500
ヒーロー・オブ・ランス	¥1,500
ピュアII	¥1,500
ファンタジーIV	¥2,200
ブライ 上巻	¥2,200
ポッキー	¥1,500
夢幻の心臓III	¥2,000
やじ馬ペナントレース	¥2,400
ランスII	¥1,500
ランペルール	¥2,500
レイガン	¥1,500
Wanderers From Ys	¥1,000

MSX/2/2+用	
維新の嵐	¥2,200
イルミナ	¥1,500
SDスナッチャー	¥2,200
FM-PAC	¥2,500
X指定	¥2,000
ガンシップ	¥2,500
カプセル戦記2	¥2,500
銀河英雄伝説＋セット	¥2,700
銀河英雄伝説II	¥2,700
クォース	¥2,000
クリムゾンIII	¥2,500
激突ペナントレースII	¥1,000
コナミ・ゲームコレクション1〜4	¥1,000
コラムス	¥1,700
サーク	¥2,000
サークII	¥2,700
雀ボーグすずめ	¥1,500
シュバルツシルトII	¥2,200
スナッチャー	¥2,200
スペース・マンボウ	¥1,000
大航海時代（DISK）	¥2,500
大航海時代（ROM）	¥3,000
ティルナノーグ禁断の塔	¥2,000
DEJA	¥1,000
ディスクステーション	¥500
電脳学園II	¥1,000
電脳学園III	¥1,200
ドラゴンスレイヤーVI	¥2,200
ドラゴンナイト	¥1,000
晴れのちおお騒ぎ	¥800
ブライ 上巻	¥2,200
フリートコマンダーII	¥2,500
フレイ	¥2,000
ファイナルファンタジー	¥1,500
ファミクルパロディックII	¥1,500
魔導物語1-2-3	¥2,000
麻雀刺客	¥2,200
夢幻戦士ヴァリスII	¥1,500
メタル・ギアII	¥2,200
ランペルール（DISK）	¥2,500
ランペルール（RCM）	¥3,000
ルーン・ワースI黒衣の貴公子	¥1,500
ロードス島戦記	¥2,500
ロードス島戦記福神漬け	¥1,000
Wanderers From Ys	¥1,500

ゴールドリスト

以下のアーティストは特に高額にて買い取ります。

岡村孝子	杏里	B'z
山下達郎	渡辺美里	BOØWY
浜田省吾	森高千里	Wink
米米CLUB	リンドバーグ	ドリームズ・カム・トゥルー
TM NETWORK	松任谷由美	プリンセス・プリンセス

ごめんなさいリスト

以下のアーティストは買い取りできません。

天宮良	竹本孝之	高井麻巳子	おニャン子クラブ
岩城滉一	仲村トオル	姫乃樹リカ	うしろ髪ひかれ隊
とんねるず	清水宏次朗	堀ちえみ	うしろゆびさされ組
風見慎吾	湯江健幸	原田知世	夢工場
木村一八	渡辺謙	吉沢秋絵	イモキントリオ
ケラ	岩井由紀子	新田恵利	C－C－B
中井貴一	河合その子	菊地桃子	わらべ
陣内孝則	城之内早苗	渡辺満里奈	ラ・ムー
ジョニー大倉	1986オメガトライフ	渡辺美奈代	有頂天

■ゲーム・アニメのCD買い取りも行なっています。

●ソフト・CDを売りたい方は、お客様の住所・氏名・電話番号を書いて、宅急便等でお送りください。
その時に、注意していただくことは………

- ●到着後約2週間で現金書留が届きます。送金手数料500円は買取金額より引かせて頂きます。
- ●X-1・FM-77/AV・88VAのソフトは買い取れません。
- ●傷・ケース割れ・帯び無等は買い取り価格が下がります。
- ●付属品が1つでも抜けていると、買い取りできません。

※印のついているソフトは、ユーザー登録書（未記入）がなければ買い取りできません。
●箱・取り扱い説明書がないものは、買い取りできません。
●買い取りできないものを送られた場合は、返却できません。
●クラシックは買い取れません。
●CDシングルは買い取りできません。
●パソコンのハードも買い取りいたします。

■送り先
〒556 大阪市浪速区日本橋5-11-8 (有)トムボーイ内パソコン通販部 ☎06-645-1198（イイキューハチ）





買取表

●付属品が欠品の場合、査定金額が下がりますので電話にて確認して下さい。●平成3年3月1日現在の価格です。

機種	価格	機種	価格	機種	価格
PC-9801F2	¥10,000	PC-9801UX21	¥120,000	PC-98DOプラス	¥90,000
PC-9801M2	¥30,000	PC-9801EX2	¥140,000	PC-9801N	¥50,000
PC-9801UV2	¥60,000	PC-9801VX2	¥120,000	PC-9801NS	¥100,000
PC-9801UV11	¥80,000	PC-9801VX21	¥130,000		
PC-9801UV21	¥70,000	PC-9801RX2	¥140,000	PC-KD551・K	¥8,000
PC-9801VM2	¥65,000	PC-9801RX21	¥150,000	PC-KD853・N	¥20,000
PC-9801VM11	¥80,000	PC-9801RA2	¥180,000	PC-KD854・N	¥18,000
PC-9801VM21	¥65,000	PC-9801RA21	¥200,000	PC-KD861	¥20,000
PC-9801LX2	¥140,000	PC-9801RS21	¥180,000	PC-KD862	¥20,000
PC-9801LS2	¥160,000	PC-9801ES2	¥200,000	PC-KD863S	¥25,000
PC-9801T/W2	¥200,000	PC-98DO	¥70,000	PC-KD863G	¥25,000

ご注意

パソコンの買取査定方法は下記の5点で査定致します。

①メーカー付属の箱が無い場合
－1000円引き(中の発泡スチロールが無いと箱無し扱になります)

②付属のシステムディスクが無い場合
－15000円引き

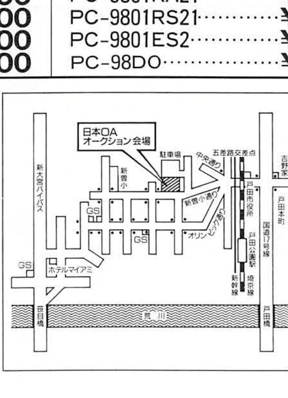
③付属のケーブルが無い場合
－1000円～3000円引き

④マニュアルが欠品の場合　注)1
1冊1500円～3000円引き

⑤商品が破損している、外観が著しく汚れている場合
破損大→メーカー修理(有償)
破損小→パーツ代を請求します
汚　れ→5000円引き

以上5点ですが買取価格がマイナスになる時は500円→1000円買取となります。

注)1 ●ディスプレイの買取時はマニュアル欠品でも欠品扱とはなりません〃原則として完全に壊れている商品もしくは盗難品と思われるものは買取をお断りすることが有りますのでご了承下さい。
●中古価格は常時変動致しますので電話にて再度ご確認をお願い致します。



日本OAオークション

〒335 埼玉県戸田市新曽南1丁目6番5号

TEL. 0484(33)3555

FAX. 0484(46)0902

〈マイコンBM91/4〉

3月のテクノはオモシロイ!!

キミのカレンダーにしるしをつけろ!!

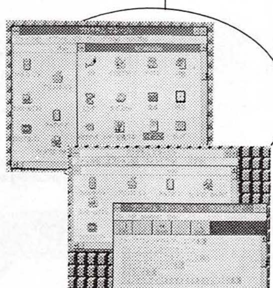
1991 MARCH **3**

SAT	SUN
2	3
9	10
16	17
30	31

8

日本語MSウィンドウズに会える日!! NECフェア ▶ 9 10

全テクノで開催 / 全テクノで開催



●日本語MS-WINDOWS 3.0体験セミナー

PCファン待望、夢のOSと熱い注目を集めている「MS－WINDOWS3.0」のすべてを公開!! ウィンドウズ対応のソフトも多数揃えました。

●新世代に向けて‥新製品一挙公開!

名器「PC－9801RA」の後継機種「PC－9801DA」をはじめ、16ビットタイプの「PC－9801UF」など、この春の新製品一挙に公開。

11 12 13 14 15

とってもハイパーな2日間! FMTOWNSフェア ▶ 16 17

全テクノで開催 / 全テクノで開催

●FMTOWNS新作ソフト発表会

本体価格も下がってますます身近になったタウンズから新作ソフト続々登場! ギャラクシーフォースII、オルゴール、シャーロックホームズ、ハイパーノート、フラクタルエンジン、銀河宇宙オデッセイなどなど。

ゲーム大会も開催!



25 26 27 28 29

山下先生と話そう! X68000 in TECHNO ▶ 30 31

テクノ豊橋で開催 / テクノ名古屋で開催

●おなじみ山下章先生おもしろトークショー

すっかり恒例となった山下先生のソフト開発ウラ話などほかでは聞けない話が一杯! 楽しいゲーム大会やクイズ大会、メーカーグッズ即売会なども同時開催。

テクノ名古屋とテクノ豊橋各特設会場にて、ともにPM1:00から。

テクノ名古屋のみマギーさん(女性占い師)との対談もあります。

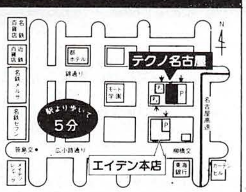


TECHNO

エイデン・テクノ

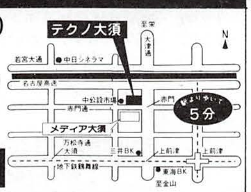
テクノ名古屋

名古屋駅前
柳橋交差点西
■営業時間/AM10:10～PM7:00
毎週水曜日定休日
☎(052)
581-1241



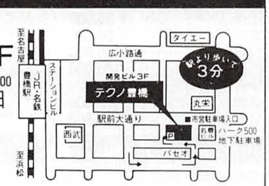
テクノ大須

大須赤門通り
東口
■営業時間/AM10:10～PM7:00
毎週水曜日定休日
☎(052)
252-0181



テクノ豊橋

豊橋駅前
開発ビルパセオ3F
■営業時間 AM10:00～PM7:00
毎週水曜日定休日
☎(0532)
52-1231

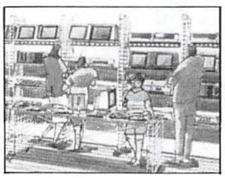
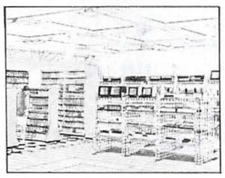
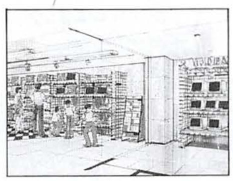
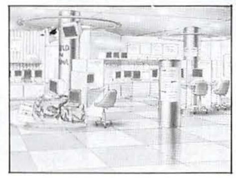
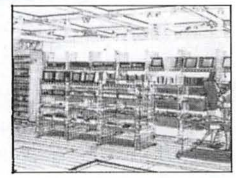
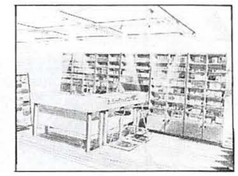


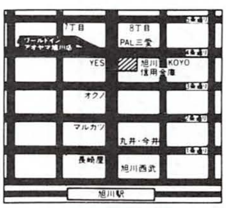
「各店のお休み」
4月のお休み／4日(木)・11日(木)・18日(木)・25日(木)
3月のお休み／7日(木)・14日(木)

「福岡店のお休み」
4月のお休み／3日(水)・10日(水)・17日(水)・24日(水)
3月のお休み／6日(水)・13日(水)・20日(水)

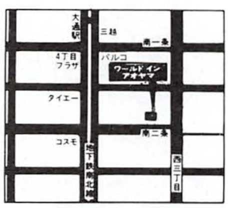
全国網羅

Service After Maintenance



旭川店
旭川市4条8丁目ツジビル
■営業時間/11:00～19:00



札幌店
札幌市中央区南2条西3丁目
リンクエギビル3F
■営業時間/11:00～19:30



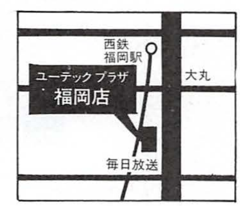
札幌PAX店
WORLD IN AOYAMA
札幌市中央区南2条西2丁目
ブロックビル6F
■営業時間/11:00～19:30



池袋店ソフト店
豊島区東池袋1-28-6
パールシティビル2F
■営業時間/11:00～19:00

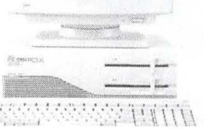


池袋ショールーム
豊島区東池袋1-27-12明治生命
池袋ビル9F・首都高速道路側
■営業時間/11:00～19:00



福岡店
福岡市中央区渡辺通り4-9-25
ユーテックプラザ3F・地下鉄天神駅下車3分
■営業時間/11:00～19:30

NECパーソナルコンピュータ
PC-9800シリーズ
PC-9801DX
NEC



Aコース

PC-9801DX2〔本体：サウンドボード搭載〕…¥318,000
PC-KD854N〔0.39ノングレアディスプレー〕…¥84,800
VP-1350pc〔136桁24シリアルプリンター〕…¥96,800
日本語MS-DOSver3.3B〔PS38-017HMW〕…¥17,000
PCマウス〔200カウントマウス〕…¥6,800

定価合計¥523,400➡¥348,000	
¥5,300×36回	㋭¥40,000　頭なし
¥9,100×48回	㋭なし　0　頭なし
¥14,500×18回	㋭¥50,000　頭なし
¥17,000×24回	㋭なし　頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

Bコース

PC-9801DX2〔本体：サウンドボード搭載〕…¥318,000
PC-KD854N〔0.39ノングレアディスプレー〕…¥84,800
PCマウス〔200カウントマウス〕…¥6,800
大戦略III'90〔シミュレーションの決定版〕…¥9,800
信長の野望戦国群雄伝〔光栄の売れ筋ソフト〕¥9,800
遥かなるオーガスタ〔ホリンスによるリアルゴルフ〕¥12,800

定価合計¥442,000➡¥299,000	
¥6,800×24回	㋭¥50,000　頭なし
¥10,200×36回	㋭なし　頭なし
¥14,900×24回	㋭なし　頭なし
¥20,000×18回	㋭なし　頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

Cコース

PC-9801DX2〔本体：サウンドボード搭載〕…¥318,000
PC-KD882〔0.31ピッチカラーディスプレー〕…¥89,800
大戦略III'90…¥9,800
遥かなるオーガスタ…¥12,800
シム・シティ…¥9,800
日本語MS-DOS3.3C…¥9,800
PC-マウス〔NT-98B〕…6,800

定価合計¥456,800➡¥331,800	
¥7,300×60回	㋭なし　頭なし
¥11,300×36回	㋭なし　頭なし
¥16,300×24回	㋭なし　頭なし
¥21,100×18回	㋭なし　頭なし

Dコース

PC-9801DX2〔本体：サウンドボード搭載〕…¥318,000
CU-14FD〔0.31ピッチカラーディスプレー〕…¥74,800
XP-2000PC〔48'・24'両用プリンター〕…¥198,000
一太郎またはP1・EXE〔人気のワープロをお選び下さい〕¥58,000
日本語MS-DOS3.3C…¥9,800
PC-マウス〔NT-98B〕…¥6,800

定価合計¥665,400➡¥475,200	
¥10,300×24回	㋭¥80,000　頭なし
¥8,000×36回	㋭¥50,000　頭なし
¥15,300×24回	㋭¥50,000　頭なし
¥16,100×36回	㋭なし　頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

Eコース

PC-9801DX5〔本体：サウンドボード搭載40MHDD付〕…¥468,000
CU-14FD〔0.31ピッチカラーディスプレー〕…¥74,800
XP-2000PC〔48'・24'両用プリンター〕…¥198,000
一太郎またはP1・EXE〔人気のワープロをお選び下さい〕¥58,000
日本語MS-DOS3.3C…¥9,800
PC-マウス〔NT-98B〕…¥6,800

定価合計¥815,400➡現金大特価	
¥6,700×60回	㋭¥40,000　頭なし
¥10,100×36回	㋭なし　頭¥300,000
¥13,300×36回	㋭¥40,000　頭なし
¥22,300×24回	㋭¥40,000　頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

PCシリーズの最新作
PC-CLUB Aコース

PC-CLUB〔本体〕…¥168,000
CU-14FD〔0.31カラーディスプレー〕…¥74,800
日本語MS-DOSver4.01〔PC M-31〕…¥18,000
PC-マウス〔200カウントマウス〕…¥6,800
大戦略III〔シュミレーションの決定版〕…¥9,800
信長の野望戦国群雄伝〔光栄の売れ筋ソフト〕…¥9,800
遥かなるオーガスタ〔ポリシスによるリアル3Dゴルフ〕…¥12,800

合計¥300,000➡¥219,800		
¥7,900×36回	㋭なし	頭なし
¥11,400×24回	㋭なし	頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

PCシリーズの最新作
PC-CLUB Bコース

PC-CLUB〔本体〕…¥168,000
PC-KD882〔0.31 NEC最新カラーディスプレー〕…¥89,800
日本語MS-DOSver4.01〔PC M-31〕…¥18,000
PC-マウス〔200カウントマウス〕…¥6,800
栄光は君に…¥9,500
ポピュラス…¥9,800
プロミスランド…¥4,800
プリンス・オブ ペルシャ…¥8,800

合計¥315,500➡¥248,000		
¥6,800×48回	㋭なし	頭なし
¥3,800×36回	㋭なし	頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

読まずにわかるカラーグラフィック日本語ワープロセット
PC-9801 パーツセット1

GT-1000〔カラーハンディスキャナ〕…¥79,800
#5220〔接続ケーブル〕…¥7,500
Z's Word JG2〔カラーリアル日本語ワープロ〕¥58,000
IO-735X〔シャープカラーインクジェットプリンター〕…¥248,000
〔接続ケーブル〕…¥4,800

定価合計 ¥398,100➡¥293,000
特別金利適応のため
さらにクレジットがお得に！

MIDIの完全セット版
PC-9801 パーツセット2

ミュージ郎〔I/F付付音源セット〕…¥158,000
MA-12C×2〔アンプ内蔵スピーカー〕…¥28,000
CF-10〔ローランド コンピュータミキサー〕…¥22,000
PC-200〔ローランド キーボード〕…¥36,000
はなうたくん〔ローランド音声楽器変換機〕¥33,000
ミュージ郎データ曲集〔お好きな曲集2つ選び下さい。〕¥7,000

定価合計 ¥284,000➡¥235,000
特別金利適応のため
さらにクレジットがお得に！

パーフェクト.MIDI PROセット
PC-9801 パーツセット3

PCM PC98 Ver2.1〔ソフト〕…¥58,000
MA-12C×2〔アンプ内蔵スピーカー〕…¥28,000
PC-200〔ローランド キーボード〕…¥36,000
CM-64〔音源セット〕…¥128,000
MPU-PC98 II〔I/F〕…¥19,800
ミュージアムシステム〔縮集ソフト〕…¥12,800
ミュージアムソフト〔桑田佳祐集〕…¥5,800

定価合計 ¥288,400➡¥239,000
特別金利適応のため
さらにクレジットがお得に！

最新、売れ筋ソフトセット
PC-9801 パーツセット4

シム・シティ…¥9,800
大戦略III'90…¥9,800
麻雀悟空天竺への道…¥9,800
AI囲碁3…¥14,800
黄金の羅針盤…¥9,800
ランペルール…¥9,800

定価合計 ¥63,800➡¥51,100
特別金利適応のため
さらにクレジットがお得に！

最新、売れ筋ソフトセット
PC-9801 パーツセット5

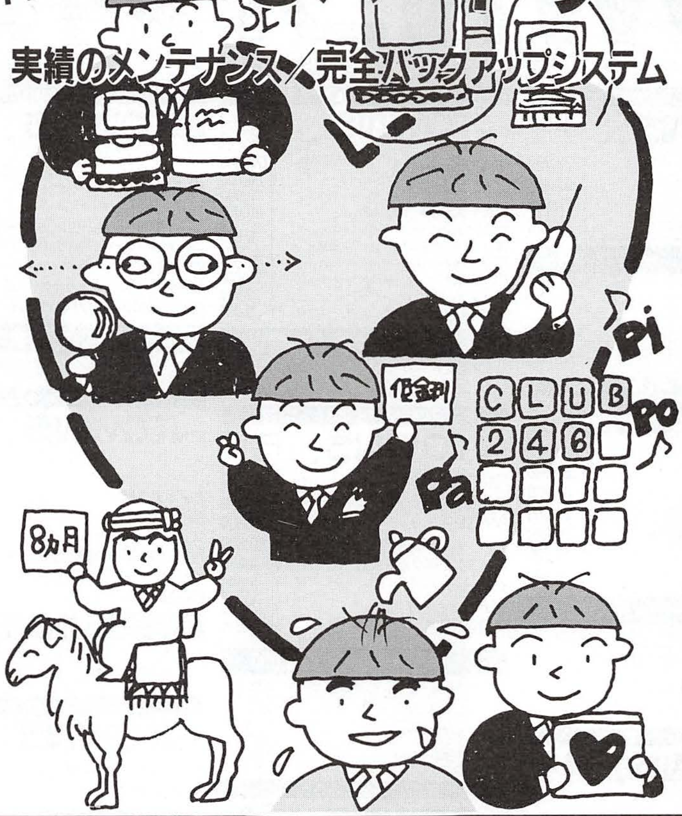
銀河英雄伝説II…¥9,800
F-15ストライクイーグルII…¥10,800
ダークレイスII…¥9,800
大戦略III'90…¥9,800
ランペルール…¥9,800
サーフII…¥8,800

定価合計 ¥58,800➡¥47,100
特別金利適応のため
さらにクレジットがお得に！

緑電子 Little E40mk II ¥98,000➡¥65,000 ICM SR-80 80MBHDD ¥168,000➡現金特価 SRC-81+IF ¥188,000➡現金特価 キャラベル CA-0818SC ¥188,000➡¥123,000 日本テクサ STATION80S ¥148,000➡¥115,000 TRUST-80S ¥158,000➡¥115,000 TRUST-80SE ¥158,000➡¥115,000 緑電子 PS90 ¥168,000➡¥133,000 ICM SRC-131 130MBHDD ¥228,000➡¥158,000 itec ITH100G 100MBHDD ¥238,000➡¥142,000 ロジテック LHD-100SC ¥168,000➡¥133,000 ニューテック NT100-55 ¥198,000➡¥152,000 テクノジャパン PD-100RS ¥168,000➡¥123,000 PD-130RS ¥198,000➡¥140,000 緑電子 LITTLE F (3.5×1) ¥39,800➡¥24,800 LITTLE F2(3.5×2) ¥59,800➡¥36,800 CRC EX301(3.5×1) ¥39,800➡¥24,900 EX501(5×1) ¥59,800➡¥35,200 ロジテック LFD-392R(3.5×2) ¥79,800➡¥59,000 LFD-592R (5×2) ¥99,800➡¥70,000 LFD-591R(5×1) ¥69,800➡¥48,000 EPSON GT-6000 カラーイメージスキャナ ¥178,000➡現金特価 Sharp JX-220 ¥145,000➡現金特価 EPSON GT-1000 ハンディスキャナ ¥79,800➡¥56,800 オムロン HS40CL-H ¥46,800➡¥34,800 HS60F-H ¥46,800➡¥34,800 オムロン BU504XL 無停電電源 ¥74,800➡¥55,000 サンケン電気〔無停電電源〕¥39,800➡¥33,800

ワールドインアオヤマの9ハートサービス

実績のメンテナンス／完全バックアップシステム



――― クレジット ―――

業界一番のスーパークレジットで。

ご都合に合せて自由にお支払い回数、金額を設定できます。手続きはとても簡単、そしてスピーディー。もちろん手数料は超低金利。お支払いも月々1,000円からとますますお得に使いやすくなったアオヤマのクレジットです。

学生の味方、キャンパスクレジットがますますワイドに。

キャンパスクレジットのワクがグーンと拡がりました。最高50万円までのお買物ができ、手続きもその場で即OK。お支払いも月々1,000円からとっても嬉しいアオヤマは皆さんを応援します。

お支払いはナント！84回まで。

お支払いは少なく、ゆっくりと。ワールドインアオヤマなら最長84回まで自由にセッティング。ボーナス額を増やしたり減らしたりはもちろん、ボーナス一括や二括払いもOK。

ゆうゆうお支払いは8ヶ月先から。

欲しい機種は今すぐ欲しい、だけど以前のローンが残ってるし……。就職してから始めたい……何んて方にお勧め。8ヶ月先までならいつから始めてもOKです。これならとっても安心ですね。

――― サポート ―――

万一のときも完全バックアップ。

万一の初期不良があった場合でも当社では万全の体制でお客様をフォロー致します。通常の初期不良ワクを大きく拡げ、最長1ヶ月間まで新品との交換を致しております。

また一週間以内の不良の場合は、こちらからお荷物をひきとりに伺います。

※ソフト及び中古商品に関しましては1ヶ月サービスの対象外とさせて頂きます。

――― 会員・保険 ―――

最先端の"CLUB246"。

お客様とのハートのふれ合いを目指し、会員の方のみのダイヤルを設けております。次回のご購入が一層スムーズになるように会員価格にての販売・下取りを行っています。

インシュアランス・サービス

私共では、損害保険会社と提携し、すべての製品に一年間の総合保険がついています。商品が火災、落雷、爆発、破損、盗難、水濡れ等のような損害を受けた場合には、保険金が支払われます。これはワールドインアオヤマが業界初に導入したサービスの一つです。

グーンとお得な下取りシステム。

今お持ちの機種を高額下取り。わずかな予算でシステムアップ。差額はクレジットでもOKです。

――― ショップ ―――

全店統一のサービス／見て、触れて、納得。

ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスのひとつと思っております。ズラリ勢揃いしたハード＆ソフトの中から、ご自身の目でじっくりとお選び下さい。

BEST SHOPS BEST SERVISE。

私共では、お客様の過去のデータ、その日の在庫量、価格など全てのデータが完全管理。だから、アフターサポートも電話一本で。

――― サービス＆ポリシー ―――

グーンとお得な下取りシステム。

正社員・アルバイト募集中●「育ち盛りのワールド イン アオヤマで活躍しよう」総務課03-986-6101
●クレジット例には、消費税及び送料等が全て含まれております。このままの金額でお支払い下さい。

●配送日指定OK●土・日配送OK●札幌PAXに買取専門ショップOPEN●専門スタッフが常時待機●中古パソコン4ヶ月間保証●FAX見積りサービス●もちろんクレジットカードも使えます●カード払いでキャッシュレス

★各店にてEPSONブースを常設、よりわかりやすく商品の御説明をいたしております。

PC-286 PC-386 PC-9801

PC-9801VF　Aコース

PC-9801VF〔本体〕…………¥218,000
PC-KD882〔0.31カラーディスプレー〕……¥ 89,800
日本語MS-DOS3.3C…………¥ 9,800
PCマウス〔200カウントマウス〕…………¥ 6,800

定価合計￥324,400➡現金特価	
￥ 4,900×30回	㋭￥30,000 頭なし
￥ 6,600×48回	㋭なし 頭なし
￥ 9,700×20回	㋭￥30,000 頭なし
￥11,900×24回	㋭なし 頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

PC-9801 DS2　Aコース

PC-9801DS2〔本体〕…………¥358,000
PC-KD882〔0.31カラーディスプレー〕……¥ 89,800
日本語MS-DOS3.3C…………¥ 9,800
PCマウス〔200カウントマウス〕…………¥ 6,800

定価合計￥464,400➡現金特価	
￥ 5,900×30回	㋭￥50,000 頭なし
￥10,500×24回	㋭￥40,000 頭なし
￥15,900×20回	㋭￥30,000 頭なし
￥20,400×20回	㋭なし 頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

PC-9801 DA2　Aコース

PC-9801DA〔本体〔本体〕……¥448,000
PC-KD882〔0.31カラーディスプレー〕……¥ 89,800
日本語MS-DOS3.3C…………¥ 9,800
PC-9872R〔200カウントマウス〕……¥ 10,000

定価合計￥557,600➡現金特価	
￥ 5,800×65回	㋭なし 頭なし
￥11,400×48回	㋭なし 頭なし
￥14,100×24回	㋭￥40,000 頭なし
￥20,800×24回	㋭なし 頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

PC-9801 DA7　Aコース

PC-9801DA7〔本体〕…………¥698,000
PC-KD881〔0.28カラーディスプレー〕……¥118,000
日本語MS-DOS3.3C…………¥ 9,800
PC-PR201/60A〔15インチカラープリンター〕……¥158,000
大戦略III'90〔シミューレーションの決定版〕……¥ 9,800
信長の野望戦国群雄伝〔光栄の売れ筋ソフト〕……¥ 9,800
遥かなるオーガスタ〔ホリンスによるリアルゴルフ〕……¥ 12,800

定価合計￥1,016,200➡¥738,000	
￥13,400×84回	㋭なし 頭なし
￥16,800×60回	㋭なし 頭なし
￥18,600×36回	㋭￥40,000 頭なし
￥24,900×24回	㋭￥70,000 頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

とってもすごいラップトップ　PC-386 NOTE A　Aコース

PC-386 NOTE A〔本体〕…………¥268,000
ラムドライブカード〔PCRDC〕…………¥ 30,000
モデムカード〔PCNTMC〕…………¥ 32,800
PCマウス〔NT-98B〕…………¥ 6,800
キャリングケース〔PCBCC2〕…………¥ 17,000
Lotus 1-2-3カード〔PCN 1,2,3〕…………¥ 98,000
P1. EXEカード〔PCN P1〕…………¥ 63,000

定価合計 ￥515,600➡現金大特価	
￥ 4,300×84回	㋭￥20,000 頭なし
￥ 9,300×36回	㋭￥30,000 頭なし
￥ 9,500×60回	㋭なし 頭なし
￥12,500×24回	㋭￥20,000 頭100,000

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

とってもすごいラップトップ　PC-386 NOTE A　Bコース

PC-386 NOTE A〔本体〕…………¥268,000
キャリングケース〔PCBCC2〕…………¥ 17,000
20MBハードディスクパック〔PCN THD20〕……¥130,000

定価合計 ￥415,000➡現金大特価	
￥ 6,500×36回	㋭￥30,000 頭なし
￥ 7,700×60回	㋭なし 頭なし
￥ 9,200×48回	㋭なし 頭なし
￥12,000×24回	㋭なし 頭￥100,000

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

使いやすいワープロをお選び下さい。　PC-386M　Aコース

PC-386M-STD〔本体〕…………¥328,000
CU-14KD〔0.28ピッチカラーディスプレー〕……¥ 89,800
XP-2000PC〔48'・24'両用ドットプリンター〕……¥198,000
一太郎Ver4.3またはP1・EXE〔人気のワープロをお選び下さ¥ 58,000
PCM-31〔日本語MS-DOS Ver4.1〕…………¥ 18,000
PC-マウス〔NT-98B〕…………¥ 6,800

定価合計 ￥698,600➡現金大特価	
￥7,000×60回	㋭￥30,000 頭なし
￥9,100×48回	㋭なし 頭￥350,000
￥9,600×84回	㋭なし 頭なし
￥9,800×36回	㋭￥30,000 頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

PC-386S　Aコース

PC-386S-STD〔本体〕…………¥498,000
CU-14KD〔0.28ピッチカラーディスプレー〕……¥ 89,800
XP-2000PC〔48'・24'両用ドットプリンター〕……¥198,000
PCM-51〔日本語MS-DOS Ver4.1〕…………¥ 18,000
PC-マウス〔NT-98B〕…………¥ 6,800
シム・シティ…………¥ 9,800
大戦略III'90…………¥ 9,800

定価合計 ￥830,200➡現金大特価	
￥7,300×36回	㋭￥35,000 頭なし
￥9,400×48回	㋭￥30,000 頭なし
￥9,600×84回	㋭なし 頭なし
￥9,800×36回	㋭￥50,000 頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

（ワープロ）一太郎ver4.3￥58,000➡現金特価　一太郎ver3￥58,000➡現金特価　一太郎dash￥39,000➡現金特価　P1.EXE PLUS￥58,000➡現金特価　Z's WORD JG II ￥58,000➡現金特価　Word Star 5.0￥98,000➡現金特価　n松￥38,000➡現金特価　新松￥58,000➡現金特価　アシストワード￥9,700➡現金特価　（表計算）Lotus 1-2-3R2.2J￥98,000➡現金特価　アシストカルク￥9,700➡現金特価　Multi plan ver4.1￥68,000➡現金特価　（DB）The CARD 3￥48,000➡現金特価　F-1 DATA BOX￥32,000➡現金特価　Let'sアイリスver3.0￥58,000➡現金特価　Ninja 3 PRO￥42,000➡現金特価　VP-planner￥36,000➡現金特価　（グラフィック）花子ver2￥58,000➡現金 特価　Z's STAFF KID￥28,000➡現金 特価　CANDY 4￥58,000➡現金特価　C-TRACE 98 DRY￥98,000➡現金特価　（Music）ミュージ郎￥158,000➡現金特価　ミュージ郎Jr.￥98,000➡現金特価　（通信）まいと〜く￥28,000➡現金特価　アシストコール￥9,700➡現金特価　BEE Term￥18,000➡現金特価　（ユーティリティー・言語他）MS-Quick C￥20,000➡現金特価　MS-Quick BASIC￥20,000➡現金 特価　MIFES ver.5.0￥38,000➡現金特価　Vz Editor￥9,800➡現金特価　MAX LINK￥18,000➡現金特価

PC-9801/PC-286ソフト&周辺機器

品名	メーカー・内容	価格	品名	メーカー・内容	価格
EMJ-1000L	メルコ	￥24,800➡￥19,200	AVM-10	アスキー ボイスメーカー	￥128,000➡現金特価
EMJ-2000L	メルコ	￥34,800➡￥27,800	PC-PR101TL3	NEC10インチカラー熱転写	￥69,800➡現金特価
EMJ-4000L	メルコ	￥59,800➡￥46,800	PC-PR150	NEC10インチカラー熱転写48'	￥99,800➡￥60,000
EMJ-6000L	メルコ	￥98,000➡￥66,600	PC-PR150T	NEC10インチカラー熱転写48'	￥64,800➡￥47,700
MEMORY-PRO386	メルコ	￥10,000➡現金特価	PC-PR150VH	NEC10インチカラー熱転写48'	￥99,800➡現金特価
PC-9801-26K	NECサウンドボード	￥25,000➡￥19,900	PC-PR150VL	NEC10インチカラー熱転写48'	￥84,800➡￥62,800
TN-F3	NEC完全コンパチサウンドボード	￥18,000➡￥14,800	AP-600PC	EPSON10インチカラー熱転写	￥64,800➡現金特価
FM-2	アクセル ステレオスピーカー付	￥29,800➡￥23,300	AP-900PC	EPSON10インチカラー熱転写48'	￥94,800➡現金特価
PC-9872R	マウス	￥10,000➡￥ 8,000	TX-24CL	スター10インチカラー熱転写	￥69,800➡￥41,000
LGA-91	ビデオ入力用ボード	￥24,800➡￥19,800	PC-PR350	NEC15インチ48カラー熱転写	￥168,000➡現金特価

プリンターは合せてカットシートフィーダもお買い上げいただきますとより便利に御利用いただけます。

品名	内容	価格	品名	内容	価格
PC-PR101GS	10インチカラー	￥115,000➡￥ 83,900	VP-2050PC	15インチ	￥158,000➡￥ 96,000
VP-960PC	10インチカラー	￥118,000➡現金特価	VP-1350PC	15インチ	￥96,800➡￥ 56,800
JR-100CL	スター10インチカラー	￥99,800➡現金特価	BL-230X	SEIKOSHA15インチ4モード対応	￥148,000➡￥ 78,000
JR-100	10インチ	￥79,800➡現金特価	HG-4800PC	EPSON15インチ48'インクジェット	￥348,000➡￥143,000
PC-PR201GS	NEC15インチカラー	￥135,000➡￥ 90,000	ICM SRC-41 40MBHDD		￥108,000➡￥85,000
PC-PR201/80A	NEC15インチカラー	￥275,000➡現金特価	itec IT SS40		￥138,000➡￥85,000
PC-PR201/65A	NEC15インチカラー	￥215,000➡現金特価	キャラベル CA-0428SC		￥128,000➡￥83,000
PC-PR201/60A	NEC15インチカラー	￥158,000➡現金特価	緑電子 Little B4N		￥130,000➡￥86,000
PC-PR201/45	15インチ	￥95,000➡現金特価	ICM SR-40		￥118,000➡￥83,000
XP-2000PC	エプソン15インチ48'	￥196,000➡現金特価	アイテム HD3040		￥110,000➡現金特価
VP-2600PC	15インチカラー	￥145,000➡現金特価	コンピューターリサーチ CRC-MH4B		￥99,800➡￥65,000

PC-PR201B［24ドット15インチプリンター］〈新品限定品〉定価￥99,800➡￥64,800

札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目　旭川店 旭川市4条8丁目　株式会社ワールド イン アオヤマ

オープン記念価格 AOYAMA (WORLD IN) FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE Open Special Price

新FM TOWNSもラインアップ!

FM-Townsをコースにてお買い上げいただきましたお客様にTowns専用パソコンラックを¥3,900にてお届けいたします。

限定処分 本体コース FM TOWNS Aコース

FM-TOWNS 1(本体)……¥268,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)……¥ 69,800
FMT-KB101(キーボード)……¥ 20,000
システムソフト(B276A020)……¥ 20,000

定価合計 ¥377,800➡¥178,000	
¥3,900×24回	ボ¥30,000 頭なし
¥4,100×60回	ボなし 頭なし
¥5,600×24回	ボなし 頭¥70,000
¥6,200×36回	ボなし 頭なし

限定処分 本体コース FM TOWNS Cコース

FM-TOWNS 2(本体)……¥328,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)……¥ 69,800
FMT-KB101(キーボード)……¥ 20,000
システムソフト(B276A020)……¥ 20,000

定価合計 ¥437,800➡¥228,000	
¥ 5,300×60回	ボなし 頭なし
¥ 6,300×48回	ボなし 頭なし
¥ 7,900×36回	ボなし 頭なし
¥11,400×24回	ボなし 頭なし

HABITATと合せて友達と通信セット FM TOWNS B'コース

FM-TOWNS 2F(本体)……¥378,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥ 89,800
FMT-KB205(キーボードテンキー付)……¥ 30,000
システムソフト(B276A020)……¥ 20,000
NIFTY-Serve(ハビタットメンバーズパック)
富士通ハビタット(ビジュアル通信ソフト) ¥ 6,800
PM-1200F(1200bpsモデム)……¥ 21,000
FMT-SP101(アンプ付スピーカー)……¥ 29,800
アフターバーナー……¥ 9,800
御希望ゲームソフト……¥ 9,800

合計 ¥595,000 ➡ 現金大特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

ハビタット(パソコン通信)システムのマニュアルを各店に用意しております。

OS1言語お勉強セット FM TOWNS P(ピー)コース

FM-TOWNS 2H(本体)……¥548,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥ 89,800
FMT-KB205(キーボードテンキー付)……¥ 30,000
システムソフト(B276A020)……¥ 20,000
MS-DOS ver3.1(B276A100)……¥ 18,000
Advanced RUN C(人気の言語ソフト)……¥ 29,800
Advanced RUN FORTRAN(人気の言語ソフト) ¥ 29,800

合計 ¥765,400 ➡ 現金大特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

最新 売れ筋ソフトセット FM TOWNS パーツセット 4

ファミリースタジアム'90年度版・¥ 7,800
バブルボブル……¥ 9,800
AYA……¥ 8,800
イメージファイト……¥ 9,800
遥かなるオーガスター……¥12,800

定価合計 ¥49,000➡現金大特価	
¥2,100×24回	ボなし 頭なし
¥3,900×12回	ボなし 頭なし

限定処分 本体お買得コース FM TOWNS Kコース

FM-TOWNS 1(本体)……¥268,000
増設フロッピーディスク……¥ 35,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥ 89,800
FMT-KB101(キーボード)……¥ 20,000
システムソフト(B276A020)……¥ 20,000

定価合計 ¥397,800➡現金大特価	
¥ 4,700×60回	ボなし 頭なし
¥ 5,600×48回	ボなし 頭なし
¥ 7,000×36回	ボなし 頭なし
¥10,100×24回	ボなし 頭なし

FM-TOWNS 限定お買得コース FM TOWNS Eコース

FM-TOWNS 2(本体)……¥328,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)……¥ 69,800
FMT-KB105(キーボード)……¥ 30,000
システムソフト(B276A020)……¥ 20,000
ハイパープラネット……¥ 12,800
シム・シティ……¥ 8,800

定価合計 ¥469,400➡¥253,800	
¥ 5,900×60回	ボなし 頭なし
¥ 7,000×48回	ボなし 頭なし
¥ 8,900×36回	ボなし 頭なし
¥12,700×24回	ボなし 頭なし

FM-TOWNS その日からコース FM TOWNS Fコース

FM-TOWNS 2F(本体)……¥378,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)……¥ 69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥ 30,000
システムソフト(B276A020)……¥ 20,000
ギャラクシーフォースII……¥ 9,800
シム・シティ……¥ 8,800
遥かなるオーガスター……¥ 12,800
FM-TOWNS用パソコンラック……¥サービス

定価合計 ¥529,200➡¥311,000	
¥3,000×60回	ボ¥25,000 頭なし
¥5,700×84回	ボなし 頭なし
¥5,000×36回	ボ¥35,000 頭なし
¥7,300×24回	ボ¥50,000 頭なし

パーツセット1 FM TOWNS パーツセット 1

ターボアウトラン……¥ 9,800
遥かなるオーガスタ……¥12,800
スーパーオデッセイ……¥ 9,700
信長の野望・戦国群雄伝……¥ 11,800
ニュージーランドストーリー……¥ 9,800
FMT-SP101(ステレオスピーカー)……¥29,800

定価合計 ¥83,700 ➡ 現金特価	
¥1,600×60回	ボなし 頭なし
¥2,500×36回	ボなし 頭なし

初心者から上級者まで使える FM TOWNS パーツセット 5

MIDIカード(FMT-401 1,2不可)……¥35,000
CM-32L(ベーシック音源)……¥69,000
ステレオスピーカ(FMT-SP101)……¥29,800
MUSIC PRO Towns Mide(ソフト・MIDI音源)……¥39,800

定価合計 ¥173,600➡¥139,800	
¥ 7,100×24回	ボなし 頭なし
¥13,100×12回	ボなし 頭なし

FM-TOWNS2基本セット FM TOWNS Gコース

FM-TOWNS2(本体)……¥328,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥ 89,800
FMT-KB105(キーボード10キー付)……¥ 30,000
システムソフト(B276A020)……¥ 20,000

合計 ¥467,800 ➡ ¥256,000
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

FM-TOWNS2F基本セット FM TOWNS Hコース

FM-TOWNS2F(本体)……¥378,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥ 89,800
FMT-KB105(キーボード10キー付)……¥ 30,000
システムソフト(B276A020)……¥ 20,000

合計 ¥517,800 ➡ 現金特価
金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

パーツセット3 FM TOWNS パーツセット 3

富士通HABITAT(ニフティーサーブ付)……¥ 6,800
PM-1200F(1200bpsモデム)……¥21,000

定価合計 ¥27,800 ➡ 現金特価	
¥1,200×23回	ボなし 頭なし
¥2,300×12回	ボなし 頭なし

最新 売れ筋ソフトセット FM TOWNS パーツセット 2

ギャラクシーフォースII……¥9,800
大航海時代……¥11,800
トンネルズアンドトローズ……¥9,800
イメージ・ファイト……¥9,800
シム・シティ……¥8,800
石道……¥6,800

定価合計 ¥56,800➡現金大特価	
¥2,400×24回	ボなし 頭なし
¥4,500×12回	ボなし 頭なし

パーツセット6 FM TOWNS パーツセット 6

GT-1000(カラーハンディスキャナ)……¥79,800
#5220(接続ケーブル)……¥ 7,500
Townsペイント……¥38,000
PC-PR204B(24'カラー漢字熱転写プリンター)……¥80,000
FM60-711(接続ケーブル)……¥ 6,800

定価合計 ¥212,100➡¥136,900	
¥ 7,000×24回	ボなし 頭なし
¥12,900×12回	ボなし 頭なし

X68000

買ったお客様でしかわからないこのサービス!——ぜったいX68000を買うならアオヤマがオトク

- 以前当社にてX68000及びX-1を御購入いただいたお客様に限り、CZ-8PC5〔定94,800〕を大特価にてお届けいたします。会員の方は会員ダイアルにてCall!
- X68000をセットでお買い上げいただいたお客様に限り、アスキーターボステックを特価¥2,980、XE-1PROを特価¥6,700また CTRACEを特価¥39,800にて CZ-8NJ2〔インテリジェントコントローラ〕〔¥23,800〕を特価¥16,900にてお届けいたします。御注文の際に合わせてお申し込み下さい。

X68000お買上げのお客様へ

各コースで御希望ソフトは「サンダーブレード」「ダウンタウン熱血物語」「ニュージーランドストーリー」「沙羅曼蛇」「ツインビー」「フルスロットル」「パックマニア」「ビーチバレー」「アルカノイド」「熱血高校ドッチボール」のうちいずれかからお選び下さい。

チタンカラーの新製品登場

AOYAMA特価で更にパワーアップ

X68000PROII X68000 新Bコース

CZ-653C(本体)……¥285,000
CZ-604D(0.31ステレオスピーカ付ディスプレー)・¥ 94,800
CZ-8NJ2(インテリジェントコントローラー)……¥ 23,800
ナイトアームズ……¥ 9,700
サンダーブレード……¥ 9,500
スーパーハングオン……¥ 7,800
パックマニア……¥ 7,800
ジェノサイド……¥ 8,800
ヴァリスII……¥ 9,800
住友3M5'2HDブランクディスケット……¥ 18,000
御希望ゲームソフト……サービス

合計 ¥475,000 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PROII X68000 新Eコース

CZ-653C(本体)……¥285,000
CZ-605D(0.39ステレオスピーカ付テレビ)……¥ 115,000
上海II……¥ 6,800
倉庫番パーフェクト……¥ 6,800
TETRIS……¥ 6,800
信長の野望戦国群雄伝……¥ 9,800
スーパー大戦略68K……¥ 8,800
住友3M5'2HDブランクディスケット……¥ 18,000
御希望ゲームソフト……サービス

合計 ¥457,000 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000EXPERTII X68000 新Kコース

CZ-653C(本体)……¥285,000
CZ-604D(0.31ステレオスピーカ付ディスプレー)・¥ 94,800
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい)¥サービス

合計 ¥379,800 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PROII X68000 新Lコース

CZ-653C(本体)……¥285,000
CZ-605D……¥ 115,000
住友3M5'2HDブランクディスケット……¥ 18,000
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい)……¥サービス

合計 ¥418,000 ➡ 現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PROII X68000 Fコース

CZ-653C(本体)……¥285,000
CZ-602D(0.39カラーディスプレーテレビ)・¥ 99,800
住友3M 5'2HDブランクディスケット……¥ 18,000
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい。)¥サービス

定価合計 ¥402,800➡¥259,800	
¥ 7,200×48回	ボなし 頭なし
¥13,100×24回	ボなし 頭なし

X68000をはじめソフト&周辺機器類は、当社池袋店・札幌店・旭川店・福岡店にて実演中です。各店X68000コーナーが常設されております。

X68000ソフト&周辺機器

SCSIボード(CZ-6BSI)	¥ 29,800➡現金特価	BF-68PRO	¥ 15,500➡¥ 16,800	Communication PRO-68K	¥ 9,800➡現金特価
システムサコムMIDIボード(SX-68M)	¥ 19,800➡¥ 15,300	CZ-6TU	¥ 25,000➡現金特価	Stationary PRO-68K	¥ 14,800➡現金特価
LANボード	¥268,000➡¥201,000	オムロンMD-24FP4 II	¥ 38,800➡現金特価	DATA PRO-68K	¥ 58,000➡¥ 43,500
RS-232Cケーブル(平行)	¥ 7,200➡現金特価	オムロンMD-24FP5 II	¥ 42,800➡¥ 33,000	BUSINESS PRO-68K	¥ 68,000➡¥ 51,000
RS-232Cケーブル(クロス)	¥ 7,200➡現金特価	ローランドMT-32	¥ 64,000➡¥ 54,400	NEW Printshop PRO-68K	¥ 19,800➡現金特価
インテリジェントコントローラ	¥ 23,800➡¥ 18,900	Hyperword	¥ 39,800➡現金特価	グラフィックライブラリ vol.1	¥ 8,800➡現金特価
トラックボール	¥ 13,800➡¥ 12,000	CYBERNOTE PRO68K	¥ 19,800➡現金特価	グラフィックライブラリ vol.2	¥ 8,800➡現金特価
ジョイカード(延長コード付)	¥ 3,200➡¥ 2,900	C compiler PRO-68K	¥ 44,800➡¥ 33,600	Musicstudio PRO-68K ver1.1	¥ 28,800➡¥ 21,600
CZ-8BS1(X-1用)	¥ 23,800➡現金特価	CARD PRO-68K	¥ 29,800➡現金特価	MUSIC PRO-68K〔MIDI〕	¥ 20,500➡現金特価
拡張I/Oボックス	¥ 88,000➡現金特価	CARD PRO システム手帳リフィル集	¥ 9,800➡現金特価	ソングライブラリ —101曲集—	¥ 8,800➡現金特価
アンプ内蔵スピーカーシステム	¥ 28,500➡現金特価	CARD PRO 活用フォーム集	¥ 9,800➡現金特価	Sampling PRO-68K	¥ 12,500➡現金特価
システムラック	¥ 44,800➡¥ 35,800	SX-WINDOW ver1.0	¥ 6,800➡現金特価	SOUND PRO-68K	¥ 15,800➡¥ 11,500

最新お買得ソフトセット X68000 パーツセット1

シム・シティー……¥9,800
ナイトアームズ……¥9,700
サイバリオン……¥8,800
グラナダ……¥8,800
きゃんきゃんバニー……¥6,800
スターシップランデブー……¥8,800

定価合計 ¥51,700➡¥39,900
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

ステレオMIDI音源セット X68000 パーツセット2

CZ-6BM1(MIDIボード)……¥26,800
CM-32L(ローランドMIDI音源)……¥69,000
MA-12AV×2(ボーズアンプ内蔵スピーカー)¥28,000
MUSIC-PRO-MIDI(ソフト音源)……¥28,800
ソングライブラリ(ソフト音源データ)……¥ 8,800

定価合計 ¥161,400➡¥134,900	
¥ 6,900×24回	ボなし 頭なし
¥12,800×12回	ボなし 頭なし

パソコン通信セット〔ソフトたーみのる2(¥12,800) +モデムMD24FP5II 2400ボモデム(¥42,800)〕➡¥42,800 通信セット〔ソフトX Talk-68K(¥12,800)+モデム MD12FS1200ボモデム(¥21,000)〕➡¥27,300 X68000接続電子手帳セット〔ケーブル

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　福岡店 福岡市中央区渡辺通り4-9-25ユーテックプラザ3F 〒810　池袋本店 東京都豊島区東池袋1-28-1 〒170

これは?と思ったら…どんどんお電話下さい!

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ?これは?といったご質問にも親切にお答え致します。

お近くのショップへぜひどうぞ!

ショールームのお休み

〈各店のお休み〉
- ●3月のお休み・7日(木)・14日(木)
- ●4月のお休み・4日(木)・11日(木)・18日(木) 25日(木)

〈福岡店のお休み〉
- ●3月のお休み・6日(水)・13日(水)・20日(水)
- ●4月のお休み・3日(水)・10日(水)・17日(水) 24日(水)

PUPPY LOVE ¥5,800➡現金特価 Dungeon Master ¥8,800➡現金特価 石道 ¥6,800➡現金特価 HOMETOWN U.S.A ¥5,800➡現金特価 TITAN ¥5,800➡現金特価 Indiana Jones ¥8,800➡現金特価 SimCity ¥8,800➡現金特価 Ultima Trilogy 1.2.3 ¥12,800➡現金特価 the Manhole ¥8,800➡現金特価 ZAK Mckracken 未定➡現金特価 ハイパープラネット ¥12,800➡¥10,300 銀河宇宙オデッセイ第1集未定➡現金特価 TOWNSハイパー《知育》 絵本日本昔ばなし ¥8,000➡現金特価 おかしなマザーグース ¥9,800➡現金特価 CRI Postman/フルカラー ¥6,800➡現金特価 メリーゴーランド第4のユニット ¥8,800➡現金特価 イメージファイト ¥9,800➡現金特価ラストサバイバー ¥9,800➡現金特価 大航海時代 ¥11,800➡現金特価 黄金の羅針盤 ¥9,800➡現金特価 カオスの逆襲 ¥9,800➡現金特価

金利大幅ダウンのクレジット キャンパスクレジット:8ヵ月先からのお支払方法:お客様の御希望のお支払方法でお組みいたします。

●富士通ハビタット及びFM-OASYSのシステムマニュアルカタログを差しあげております。御希望の方は 東京都豊島区東池袋1-27-12明治生命ビル ワールド イン アオヤマ お客様相談室内 富士通係へ

TOWNSシステムソフトV1 ¥20,000➡現金特価 日本語MS-DOS V3.1 ¥18,000➡現金特価 FM-OASYS FD版 ¥55,000➡現金特価 FM-OASYS HD版 ¥58,000➡現金特価 G5 ¥38,000➡¥30,500 テラTOWNS ¥32,000➡¥23,900 ハイパー遊名人 ¥42,000➡現金特価 ASKA TOWNS ¥40,000➡現金特価 情報倶楽部 ¥32,000➡現金特価 FM-TOWNS 386 ASM TOOLKIT V1.1 ¥80,000➡現金特価 FM-TOWNS High CTMCompiler V1.4 ¥40,000➡現金特価 F-BASIC386 V1.1 ¥25,000➡現金特価 Lucid ASM&DEBUGGER ¥24,000➡現金特価 電脳作家DX ¥6,980➡現金特価 Lucid C ¥48,000➡現金特価 Towns VNET V1.1 ¥18,000➡¥14,400 Together ¥28,000➡現金特価 HABITAT V2.1 ¥6,800➡現金特価 Agent NET 予¥18,000➡現金特価 POP名人 ST ¥298,000➡現金特価 POP名人・カッティング用 各¥15万➡現金特価 サイクロンExpress αTOWNS ¥98,000➡現金特価 GEDIT TOWNS ¥30,000➡現金特価 TOWNS Telop ¥98,000➡現金特価 Towns PAINT V1.1 ¥38,000➡現金特価 ファンシーイラスト ¥8,800➡現金特価 CRI Postman ¥9,800➡現金特価 Wet Paint TOWNS ¥29,800➡現金特価 Z's STAFF PRO TOWNS ¥58,000➡現金特価 Z's Torifonie Digital Craft ¥39,800➡現金特価 C-TRACE TOWNS ¥68,000➡¥39,800 MUSIC PRO-TOWNS ¥19,800➡現金特価 Towns SOUND V1.1 ¥28,000➡現金特価 MUCIC PRO TOWNS〔MIDI〕¥39,800➡現金特価 EUPHONY V1.1 ¥98,000➡現金特価 カミヤレクリエTOWNS ¥49,800➡現金特価 現代用語の基礎知識 ¥20,000➡現金特価 広辞苑 ¥28,000➡現金特価 模範六法 ¥120,000➡現金特価 ザ・デート ¥9,800➡現金特価 男と女の相性診断 ¥4,800➡現金特価 宴会王 ¥3,500➡現金特価 0星占術大令言 TOWNS ¥14,800➡現金特価 おしゃれクッキング ¥14,800➡現金特価 おしゃれクッキング2 ¥12,800➡現金特価 レタスクッキング ¥8,000➡現金特価 楽しく作れるおべんとう ¥8,000➡現金特価 注文の多い料理店 ¥9,700➡現金特価 家計簿+福袋 ¥9,800➡現金特価 恐竜の世界 ¥5,000➡現金特価 日本の野鳥 ¥9,700➡現金特価 シューティングTOWNS ¥12,800➡現金特価 ハイパーチャンネル/TOWNS☆TV ¥3,500➡現金特価 CDグラフィックスプレーヤー ¥4,000➡現金特価 CD+GRAPHICS ¥3,800➡現金特価 全国ペンションガイド ¥3,980➡現金特価 ヨット&クルーザーシステム1・2 各¥300,000➡現金特価 それゆけダイビング ¥5,000➡現金特価 英語絵入辞書 No.1〜No.4 各¥3,000➡現金特価 英語で英語に強くなるNo.1〜No.10 各¥9,700➡現金特価 My Fair Lady CAN英会話I・II ¥18,000➡現金特価 はじめての旅行英会話(仮称) ¥9,700➡現金特価 翻訳ヘルパーずるかまし ¥5,980➡現金特価 スポーツテスト(小・中・高) ¥50,000➡現金特価 学年別成績処理 ¥40,000➡現金特価 図書館グリム童話① 赤ずきん ¥3,000➡現金特価 図書館グリム童話② ブレーメン ¥3,000➡現金特価 図書館グリム童話③ オオカミと七匹の子やぎ 予¥3,800➡現金特価 丸暗記英単語(中学1〜3年生) 各¥14,000➡現金特価 38万キロの虚空 ¥9,800➡現金特価 水滸伝・天命の誓い ¥11,800➡現金特価 POPULOUS ¥12,800➡¥10,240 麻雀悟空 ¥8,800➡現金特価 麻雀武蔵 ¥9,800➡現金特価 RAYXAMBER ¥8,800➡現金特価 ラスト・ハルマゲドン ¥8,800➡現金特価 RANCE・II 各¥6,800➡現金特価 オペレーションウルフ ¥9,800➡現金特価 きみとしたいYOU雀 PART1 ¥9,800➡現金特価 KYAN KYAN COLLECTION ¥5,800➡現金特価 A Jack In the Box ¥18,000➡現金特価 AFTER BURNER TM ¥9,800➡現金特価 あぶないてんぐ伝説 ¥6,800➡現金特価 ザ・ヨットマン ¥10,000➡現金特価 CYBERCITY ¥9,800➡現金特価 三国志II ¥16,800➡¥12,600 AYA ¥8,800➡現金特価 囲碁II ¥14,800➡現金特価 囲碁道場 ¥9,800➡現金特価 囲碁道場破り ¥7,800➡現金特価 エイトレイクスゴルフクラブ ¥5,800➡現金特価 TURBO OUTRUN TM ¥9,800➡¥7,350 TOWNS百人一首 ¥15,000➡現金特価 D-Again ¥8,800➡現金特価 R-TYPE ¥9,800➡現金特価 GUNSHIP ¥11,800➡現金特価 ギャラクシーフォースII ¥9,800➡現金特価 紫禁城 予¥6,800➡現金特価 SEXY PINBALL ¥9,800➡現金特価 D-RETURN ¥5,980➡現金特価 プロ野球ファミスタ ¥7,800➡現金特価 麻雀悟空 天竺へのみち ¥9,800➡現金特価 MEMORIES ¥8,800➡現金特価 森田将棋II ¥14,800➡現金特価 用心深いコンドル事件 ¥9,800➡現金特価 Misty 名探偵登場 ¥9,800➡現金特価 Misty Vol.2〜4 各¥5,000➡現金特価 Misty Vol.5 ¥5,000➡現金特価 闇の血族I 未定➡現金特価 維新の嵐 ¥11,800➡現金特価 インビテーション ¥9,800➡¥7,350 EVOLUTION¥9,800➡¥7,350 T・D・F¥8,800➡現金特価 トンネルズ&トロールズ(仮称) 未定➡現金特価 バブルボブル ¥9,800➡現金特価 スーパーオデッセイ ¥9,700➡現金特価 スーパー大戦略 ¥8,800➡現金特価 SPACE ROGUE ¥9,800➡現金特価 Zero 第4のユニット ¥8,800➡現金特価 倉庫番パーフェクト ¥6,800➡現金特価 ソフトでハードな物語・II 各¥9,800➡現金特価 ニュージーランド・ストーリー ¥9,800➡現金特価 信長の野望:戦国群雄伝 ¥11,800➡¥8,970 パズニック ¥9,800➡現金特価 D・P・S ¥6,800➡現金特価 提督の決断 ¥16,800➡現金特価 帝都大戦 ¥7,800➡¥5,850 遥かなるオーガスタ ¥12,800➡¥10,240 AD&D ヒーロー・オブ・ランス ¥9,800➡現金特価 ファイナルブロー ¥9,800➡現金特価 BURAI・上巻 ¥9,800➡現金特価 Linkage ¥9,800➡現金特価 ルパン三世 ¥9,800➡現金特価 ROCKET RANGER ¥9,800➡現金特価 デュアルターゲット ¥8,800➡現金特価 DRAGON shock ¥6,800➡現金特価 ドラゴンスレイヤー ¥8,700➡現金特価

FM-Towns80H ¥623,000➡現金特価
FM-Towns40H ¥473,000➡現金特価
FM-Towns20F ¥323,000➡現金特価
FM-Towns10F ¥298,000➡現金特価

TOWNS用プリンターには
[FM60-711 定価¥6,800]
接続ケーブルが必要になります。
★
新製品FM-TOWNS10Fは初期時より
2MBを搭載しております。

月々¥1,000からのクレジットも御利用いただけます。



下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて承ります。

FM TOWNS ソフト&周辺機器

品名	価格	品名	価格
80387数値演算プロセッサ	¥120,000➡¥84,000	漢字プリンターシティライター・PR-40T	¥120,000➡現金特価
テンキーボード・FMT-KB501	¥12,000➡現金特価	プリントボーイ・PB-0/T	¥24,800➡現金特価
JISキーボード・FMT-KB105	¥30,000➡現金特価	拡張 1MB RAM FMT-EM1M	¥60,000➡現金特価
親指シフトキーボード・FMT-KB205	¥30,000➡現金特価	拡張 2MB RAM FJ-SIM32-2M	¥45,000➡¥34,800
FMT-DP531(カラーディスプレー)	¥89,800➡現金特価	Hyper Memory 1MB	¥32,800➡¥27,800
FMT-DP532(カラーディスプレー)	¥138,000➡現金特価	2MB	¥59,800➡¥49,800
FMT-DP533(カラーディスプレー)	¥69,800➡現金特価	モデムカード1200・FMT-MD202	¥30,000➡現金特価
FMT-DP534(カラーディスプレー)	¥118,000➡現金特価	モデムカード2400・FMT-MD301	¥49,000➡現金特価
カラービデオプリンター FMVPR711G+ケーブル	¥690,000➡現金特価	モデムPM2400F・F1935PM	¥59,800➡現金特価
プリンタ切替器・FMPR-SW1	¥30,000➡¥24,000	モデムPM1200F・F1931PM	¥21,000➡現金特価
プリンタ切替器・FMPR-SW12	¥30,000➡¥24,000	NT-100-55FM ニューテック 106MB	¥198,000➡現金特価
漢字プリンター110桁 シティライター	¥88,000➡現金特価	NT-130-55FM キャラベル 138MB	¥228,000➡現金特価
漢字カラープリンター110桁 シティライター	¥98,000➡現金特価	AV-090 WS キャラベル 90MB	¥174,000➡現金特価
カラー漢字熱転写・FMPR-204B	¥80,000➡¥49,800	AV-130 SC キャラベル 130MB	¥204,000➡現金特価
漢字熱転写プリンター10・FMPR101B	¥50,000➡現金特価	ハードディスク モッキンバード・HD-90T	¥178,000➡¥139,000
FM-TOWNS 40MB HDD	¥118,000➡¥94,400	MIDIカード FM60-401	¥40,000➡現金特価
ハンディーカラーイメージスキャナー		MIDIカード FMT-401	¥35,000➡現金特価
カラーイメージスキャナーFMSC-61K6+ケーブル	¥204,500➡現金特価	RS-232Cカード FM60-101 2ポート	¥45,000➡¥32,000
ビデオカード FMT-412	¥40,000➡現金特価	RS-232Cカード FM60-102 1ポート	¥30,000➡¥23,000
ビデオカード FMT-411	¥35,000➡現金特価	アンプスピーカーシステム FMT-SP101	¥29,800➡¥23,000
I/O拡張ユニット FMT-602	¥49,800➡¥37,300	SCSIカード FMT-121	¥30,000➡¥23,000
新I/O拡張ユニット			

■各店X68000コーナー:TOWNSコーナーを常設しております。

FM TOWNS 万全のサポート

FM-Townsは万一故障があった場合でも、全国どこでも出張サービスが受けられます。

※万一の場合、私共ワールドインアオヤマサポート係にお電話下さい。サービスマンへの手続き等は私共にて対応いたします。

AOYAMAだからオトク — X-68000 SUPER HD X68000 オー O コース

- CZ-623CTN〔本体80M HDD内蔵〕…… ¥498,000
- CZ-606DTN〔0.31カラーディスプレーチタン〕 ¥79,800
- 住友3M 2HDブランクディスケット…… ¥18,000
- 御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい。〕 サービス

定価合計 ¥600,800➡現金大特価
安すぎて表示できません。クレジットでもお申し込み出来ます。

AOYAMAだからオトク — X68000 SUPER HD X68000 アイ I コース

- CZ-623CTN〔本体80MHDD内蔵〕…… ¥498,000
- CZ-602DBK〔0.39カラーディスプレーテレビ〕 ¥99,800
- 住友3M 2HDブランクディスケット…… ¥18,000
- 御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい。〕 サービス

定価合計 ¥615,800➡¥450,000

¥10,300×60回	ボなし 頭なし
¥15,500×36回	ボなし 頭なし

AOYAMAだからオトク — 全国出張サポート★

私共にてご購入いただいたX68000は全国出張サポートがうけられます。

グレー限定お買得セット X68000 ユー 新U コース

- CZ-603CGY〔本体〕…… ¥338,000
- CZ-606D〔カラーディスプレー〕…… ¥79,800
- 住友3M2HDブランクディスケット…… ¥18,000
- 御希望ゲームソフト〔上記ソフトよりお選び下さい〕 ¥サービス

定価合計 ¥450,800➡¥299,000

¥6,100×72回	ボなし 頭なし
¥6,900×60回	ボなし 頭なし
¥10,300×36回	ボなし 頭なし
¥14,900×24回	ボなし 頭なし

AOYAMAだからオトク — チタンカラーも入ってますます充実 X68000 H コース

- CZ-604CTN〔本体〕…… ¥348,000
- CZ-606DTN〔0.31カラーディスプレー〕…… ¥79,800
- 住友3M 5'2HDブランクディスケット… ¥18,000
- 御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい。〕 サービス

定価合計 ¥400,800➡現金特価
安すぎて表示できません。クレジットでもお申し込み出来ます。

AOYAMAだからオトク — 高解像度カラーで金や銀まで表現 X68000 エス 新S コース

- CZ-604C〔本体〕…… ¥348,000
- CZ-605D〔0.39ステレオディスプレーテレビ〕…… ¥115,000
- 住友3M2HDブランクディスケット…… ¥18,000
- 御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい〕 ¥サービス

定価合計 ¥481,000➡現金大特価

¥4,900×60回	ボ¥20,000 頭なし
¥7,300×36回	ボ¥30,000 頭なし
¥8,900×60回	ボなし 頭なし
¥17,800×24回	ボなし 頭なし

X68000PRO II X68000 G コース

- CZ-653C〔本体〕…… ¥285,000
- CZ-603D〔0.31カラーディスプレー〕…… ¥84,000
- 住友3M 5'2HDブランクディスケット… ¥18,000
- 御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい。〕 ¥サービス

定価合計 ¥387,800➡現金大特価

¥6,500×48回	ボなし 頭なし
¥11,900×24回	ボなし 頭なし

一歩ふみこんだアートの世界 X68000 アール R コース

- CZ.604C〔本体〕…… ¥348,000
- CZ-602D〔0.39カラーディスプレー付ディスプレー〕… ¥99,800
- 住友3M2HD ブランクディスケット…… ¥18,000
- 御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい〕 ¥サービス

定価合計 ¥465,000➡現金大特価

¥2,800×60回	ボ¥30,000 頭なし
¥5,000×36回	ボ¥40,000 頭なし
¥7,800×60回	ボなし 頭なし
¥11,900×24回	ボ¥30,000 頭なし

X68000EXPERT II X68000 A コース

- CZ-603C〔本体〕…… ¥338,000
- CZ-603D〔0.31カラーディスプレー〕…… ¥84,800
- 住友3M 5'2HDブランクディスケット… ¥18,000
- 御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい。〕 サービス

定価合計 ¥440,800➡¥305,000

¥8,300×48回	ボなし 頭なし
¥15,200×24回	ボなし 頭なし

X68000PRO II X68000 ジェイ 新J コース

- CZ-604C TN〔本体〕…… ¥348,000
- CZ-606TD〔0.31カラーディスプレー〕…… ¥79,800
- CZ-8NJ2〔インテリジェントスティック〕…… ¥23,800
- 住友3M5'2HDブランクディスケット…… ¥18,000
- 御希望ゲームソフト〔人気ソフト上記よりお選び下さい〕 ¥サービス

定価合計 ¥474,600➡現金大特価

¥6,700×78回	ボなし 頭なし
¥8,000×60回	ボなし 頭なし
¥12,000×36回	ボなし 頭なし
¥17,300×24回	ボなし 頭なし

ステレオMIDI音源セット・オールブラック X68000 パーツセット3

- SX-68M〔MIDIボード〕…… ¥19,800
- MT-32〔ローランドMIDI音源〕…… ¥64,000
- MA-12AV×2〔アンプ内蔵スピーカー〕…… ¥28,000
- CF-10〔コンピュータミキサー〕…… ¥22,000
- PC-200〔キーボード〕…… ¥36,000
- MU-1〔ソフト音源〕…… ¥19,800
- ソングライブラリ〔ソフト音源データ〕…… ¥8,800

—お買上げのX68000と合せて御利用いただけます。—

定価合計 ¥198,400➡¥163,000

¥8,300×24回	ボなし 頭なし
¥15,300×12回	ボなし 頭なし

カラーグラフィックセット X68000 パーツセット4

- GT-1000〔カラーハンディスキャナ〕…… ¥79,800
- #5220〔接続ケーブル〕…… ¥7,500
- Z's STAFF・PRO〔グラフィック作成ソフト〕… ¥58,000

定価合計 ¥145,300➡¥103,800

¥5,300×24回	ボなし 頭なし
¥9,800×12回	ボなし 頭なし

MUSIC PRO-68K ¥18,800➡現金特価、OS-9 X68000 ¥29,800➡¥22,300 Human68K ver2.0 ¥9,800➡現金特価 たーみのるII ¥12,800➡現金特価 Z5 STAFF PRO-68K ¥19,800➡現金特価 C-TRACE ¥68,000➡¥38,000 Kamikaze ¥68,000➡¥49,600 Canvas PRO 68K(ドローグラフィックツール) ¥29,800➡現金特価

X68000シリーズ周辺機器

品名	価格	品名	価格	品名	価格
CZ-8NS1	¥188,000➡¥141,000	CZ-8PC5	¥94,800➡現金特価	I/Oデータ 2MB増設RAM	¥50,000➡¥36,500
CZ-6BN1	¥29,800➡現金特価	IO-735X	¥248,000➡現金特価	I/Oデータ 4MB増設RAM	¥88,000➡¥64,000
CZ-6VT1	¥69,800➡¥52,400	CZ-8PK10	¥97,800➡現金特価	GP-IBボード	¥59,800➡現金特価
CZ-6BV1	¥21,000➡現金特価	1MB増設RAM(CZ-600C専用)	¥35,000➡¥28,000	増設用RS-232Cボード	¥49,800➡現金特価
CZ-6PV1	¥198,000➡¥148,500	1MB増設RAM	¥28,000➡¥22,400	ユニバーサルI/Oボード	¥39,800➡現金特価
CZ-8PC3	¥65,800➡¥39,000	2MB増設RAM	¥60,000➡現金特価	数値演算プロセッサ	¥61,000➡現金特価
CZ-8PG1	¥130,000➡¥97,500	4MB増設RAM	¥138,000➡¥107,000	FAXボード	¥79,800➡¥55,800
CZ-8PG2	¥160,000➡現金特価	I/Oデータ 1MB増設RAM	¥25,000➡¥18,000	MIDIボード	¥26,800➡¥20,300

X68000万全のサポート AOYAMAにて購入のX68000は万一故障の場合でも全国どこでも出張サービスがうかがいます。万一の場合ワールドインアオヤマサポート係にお電話下さい。お客様のお名前と電話番号だけで手続きは完了。

組合せ自由
各コース以外の組合せもコースをベースに周辺を合せたセット……お支払いだって御希望のパターンをお組みいたします。さあ、ご相談もお見積りも受注センターもしくは各店へお気軽に。

激安金利にキャンパスクレジット
手続きカンタン、大学生の為の超低金利クレジット。20歳以上の学生の方は原則として保証人様には連絡いたしません。

ゆっくり、お支払いは8ヵ月先から
クレジット業界最低の金利を有効に使って、支払いは最長8ヵ月後から始まるクレジットでも。

CE-300L(¥3,500)+サイバーノート68K(¥19,800)+電子手帳PA-8500(¥28,000))➡¥38,600 ★CU-21HD〔ステレオスピーカ付21インチディスプレー〕…¥148,000➡現金大特価 ★CZ-604D〔ステレオスピーカ付603Dディスプレー〕…… ¥93,000➡現金大特価

★FM-TOWNSをコースにてお買い上げいただきましたお客様にTOWNS専用パソコンラックを¥3,900にてお届け。★X68000をコースにてお買い上げいただきましたお客様にX68000専用パソコンラックを¥6,900にてお届けいたします。
※お申し込みはご購入時に合せてお願いいたします。

札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目　旭川店 旭川市4条8丁目　株式会社 ワールド イン アオヤマ

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

ワールドインアオヤマでお求めのFM TOWNSは全国のアオヤマの出張サービスが受けられます。

ワールドインアオヤマのご安心サービス

NEW FM TOWNS

1. 新FM-TOWNS本体の強化
2. TOWNSシステムソフトウェア標準添付
3. 通信ソフトフルスクリーンエディタを標準添付
4. 全モデルにメインメモリ2MBを標準装備
5. 内蔵ハードディスクの大容量化
6. 内蔵拡張スロット(FMR-50LT準拠)を採用
7. ハンディカラーイメージスキャナ
8. SCSIインターフェース





旭川店 営業時間/11:00～19:00
☎0166-25-7771

札幌店 営業時間/11:00～19:30
☎011-251-1777
PAX 営業時間/11:00～19:30
☎011-251-5315

池袋店 営業時間/11:00～19:00
☎03-3989-1171
池袋ショールーム 営業時間 11:00～19:00
☎03-3989-1123

福岡店 営業時間/11:00～19:30
☎092-716-7771

北海道から九州まで
全国のアオヤマが
出張サービス!

FM-TOWNS 限定お買得コース
FM TOWNS Y-1(ワイ)コース

FM-TOWNS 80H(本体) ……¥623,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー) ……¥ 89,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード) ……¥ 30,000
ハイパープラネット ……¥ 12,800
シム・シティ ……¥ 8,800
FM-TOWNS用パソコンラック …… サービス

定価合計¥764,400➡現金特価	
¥ 5,700×36回	㊍¥80,000 頭なし
¥12,100×60回	㊍なし 頭なし
¥18,700×36回	㊍なし 頭なし
¥27,000×24回	㊍なし 頭なし

FM-TOWNS その日からコース
FM TOWNS SP-3(エスピー)コース

FM-TOWNS 80H(本体) ……¥623,000
FMT-DP531T(タッチスクリーン付カラーディスプレー) ……¥390,000
FMT-KB105(テンキー付キーボード) ……¥ 30,000
FM-TOWNS用パソコンラック …… サービス

定価合計¥1,043,000➡現金特価	
¥ 7,800×48回	㊍¥75,000 頭なし
¥13,600×84回	㊍なし 頭なし
¥18,100×36回	㊍¥45,000 頭なし
¥25,600×36回	㊍¥50,000 頭なし



TOWNS20F基本ソフトセット
FM TOWNS S(エス)コース

FM-TOWNS 20F(本体) ……¥323,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー) ……¥ 69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード) ……¥ 30,000
ファミリースタジアム90 ……¥ 7,800
ニュージーランド・ストーリー ……¥ 9,800
イメージ・ファイト ……¥ 9,800
FM-TOWNS用パソコンラック …… サービス

定価合計¥450,200➡現金特価	
¥ 4,000×48回	㊍なし 頭なし
¥ 6,300×36回	㊍¥30,000 頭なし
¥ 7,200×60回	㊍なし 頭なし
¥16,100×24回	㊍なし 頭なし

FM-TOWNS2基本セット
FM TOWNS Y-2(ワイ)コース

FM-TOWNS 80H(本体) ……¥623,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー) ……¥ 69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード) ……¥ 30,000
FM-TOWNS用パソコンラック …… サービス

定価合計¥722,800➡現金特価	
¥11,600×60回	㊍なし 頭なし
¥17,900×36回	㊍なし 頭なし
¥25,900×24回	㊍なし 頭なし
¥18,000×24回	㊍¥50,000 頭なし

TOWNS20Fおすすめ印セット
FM TOWNS U(ユウ)コース

FM-TOWNS 20F(本体) ……¥323,000
FMT-DP534(0.28ディスプレー) ……¥108,000
FMT-KB105(テンキー付キーボード) ……¥ 30,000
ハイパープラネット ……¥ 12,800
シム・シティ ……¥ 8,800
FM-TOWNS用パソコンラック …… サービス

定価合計¥482,600➡現金特価	
¥ 5,100×48回	㊍¥28,000 頭なし
¥ 6,500×36回	㊍¥35,000 頭なし
¥ 7,800×60回	㊍なし 頭なし
¥17,500×24回	㊍なし 頭なし

TOWNS20F基本セット
FM TOWNS T(ティ)コース

FM-TOWNS 20F(本体) ……¥323,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー) ……¥ 69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード) ……¥ 30,000
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい。) ……¥ 9,800

定価合計¥432,600➡現金特価	
¥ 4,400×36回	㊍¥35,000 頭なし
¥ 6,500×60回	㊍なし 頭なし
¥ 9,000×24回	㊍¥35,000 頭なし
¥14,600×24回	㊍なし 頭なし

タッチスクリーンセット
FM TOWNS SP-1(エスピー)コース

FM-TOWNS 20F(本体) ……¥323,000
FMT-DP531T(タッチスクリーン付カラーディスプレー) ……¥390,000
FMT-KB105(テンキー付キーボード) ……¥ 30,000
ハイパープラネット ……¥ 12,800
シム・シティ ……¥ 8,800
FM-TOWNS用パソコンラック …… サービス

定価合計¥764,600➡現金特価	
¥ 6,800×36回	㊍¥75,000 頭なし
¥ 4,600×60回	㊍¥50,000 頭なし
¥20,000×36回	㊍なし 頭なし
¥27,500×24回	㊍なし 頭なし

FM-TOWNS2F基本セット
FM TOWNS Y-3(ワイ)コース

FM-TOWNS 80H(本体) ……¥623,000
FMT-DP534(0.28ディスプレー) ……¥108,000
FMT-KB105(テンキー付キーボード) ……¥ 30,000
ハイパープラネット ……¥ 12,800
シム・シティ ……¥ 8,800
石道 ……¥ 6,800
トンネルズアンドトローズ ……¥ 9,800
FM-TOWNS用パソコンラック …… サービス

定価合計¥799,200➡現金特価	
¥ 6,500×36回	㊍¥80,000 頭なし
¥12,600×60回	㊍なし 頭なし
¥19,500×36回	㊍なし 頭なし
¥28,200×24回	㊍なし 頭なし

おすすめ入門セット
FM TOWNS Q(キュウ)コース

FM-TOWNS 20F(本体) ……¥323,000
FMT-KB105(0.39ディスプレー) ……¥ 69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード) ……¥ 30,000
シム・シティ ……¥ 8,800
石道 ……¥ 6,800
トンネルズアンドトローズ ……¥ 9,800
AYA ……¥ 8,800
インビテーション ……¥ 9,800
遥かなるオーガスター ……¥ 12,800

定価合計¥479,600➡現金特価	
¥ 6,600×36回	㊍¥30,000 頭なし
¥ 7,400×60回	㊍なし 頭なし
¥11,900×24回	㊍¥30,000 頭なし
¥16,600×24回	㊍なし 頭なし

最新20Fとおすすめ印ソフトコース
FM TOWNS O(オウ)コース

FM-TOWNS 20F(本体) ……¥323,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー) ……¥ 69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード) ……¥ 30,000
ハイパープラネット ……¥ 12,800
シム・シティ ……¥ 8,800
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい。) ……¥ 9,800

定価合計¥454,200➡現金特価	
¥ 7,300×24回	㊍¥53,000 頭なし
¥ 6,800×36回	㊍25,000 頭なし
¥ 7,500×60回	㊍なし 頭なし
¥11,100×36回	㊍なし 頭なし

タッチスクリーンセット
FM TOWNS Y-4(ワイ)コース

FM-TOWNS 80H(本体) ……¥623,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー) ……¥ 89,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード) ……¥ 30,000
AYA ……¥ 8,800
インビテーション ……¥ 9,800
遥かなるオーガスタ ……¥ 12,800
メリーゴーランド ……¥ 8,800
ドラゴンスレイヤー ……¥ 8,700
バブルボブル ……¥ 9,800
続ダンジョンマスター ……¥ 9,800
FM-TOWNSパソコンラック …… サービス

定価合計¥811,300➡現金特価	
¥ 6,900×36回	㊍¥80,000 頭なし
¥12,800×60回	㊍なし 頭なし
¥19,900×36回	㊍なし 頭なし
¥28,900×24回	㊍なし 頭なし

FM-TOWNS Qコース
FM TOWNS R(アール)コース

FM-TOWNS 20F(本体) ……¥323,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー) ……¥ 69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード) ……¥ 30,000
メリーゴーランド ……¥ 8,800
ドラゴンスレイヤー ……¥ 8,700
バブルボブル ……¥ 9,800
続ダンジョンマスター ……¥ 9,800

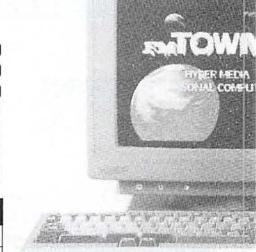
定価合計¥459,900➡現金特価	
¥ 4,000×48回	㊍なし 頭なし
¥ 6,300×36回	㊍¥30,000 頭なし
¥ 7,200×60回	㊍なし 頭なし
¥16,100×24回	㊍なし 頭なし

TOWNS20Fおすすめ印ラック付セット
FM TOWNS V(ブイ)コース

FM-TOWNS 20F(本体) ……¥323,000
FMT-DP534(0.28ディスプレー) ……¥108,000
FMT-KB105(テンキー付キーボード) ……¥ 30,000
シム・シティ ……¥ 8,800
石道 ……¥ 6,800
トンネルズアンドトローズ ……¥ 9,800
FM-TOWNS用パソコンラック …… サービス

定価合計¥486,400➡現金特価	
¥ 5,100×48回	㊍¥35,000 頭なし
¥ 6,500×36回	㊍¥35,000 頭なし
¥ 7,800×60回	㊍なし 頭なし
¥17,500×24回	㊍なし 頭なし

「MIDIって何」要す
楽ですよ、とにかく
パソコンで出来て簡
の読めない人にも楽
たわけですよ。今や
ら買った日からササ
ウインクの「ニューム
すぐ楽しめるわけで



銀河宇宙オデッセイ第1集未定➡
本日本昔ばなし ¥8,000➡現金
金特価 CRI Postman フルカ
ド第4のユニット ¥8,800➡現金
ラストサバイバー ¥9,800➡現金
黄金の羅針盤 ¥9,800➡現金
麻雀武蔵 ¥9,800➡現金特価
ラスト・ハルマゲドン ¥8,800➡現
特価 オペレーションウルフ ¥9,8
RT 1 ¥9,800➡現金特価 KYA
金特価 A Jack In the Box ¥1
TM ¥9,800➡現金特価 あぶな
ットマン ¥10,000➡現金特価 C
志II ¥16,800➡¥12,600 AYA
現金特価 囲碁道場 ¥9,800➡
特価 エイトレイクスゴルフクラブ
TM ¥9,800➡¥7,350 TOWNS
in ¥8,800➡現金特価 R-TYPE
800➡現金特価 ギャラクシーフォ
¥6,800➡現金特価 SEXY PIN
RN ¥5,980➡現金特価 プロ野
空 天竺へのみち ¥9,800➡現金
森田将棋II ¥14,800➡現金特価

これは?と思ったら…どんどんお電話下さい!

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ?これは?といったご質問にも親切にお答え致します。

いちだんと成長したFM-TOWNS

540MBの巨大容量が新しいイマジネーションの扉を開きます。いままで考えられなかった表現世界オモシロイ。しかも操作はマウスオペレーションが中心。プルダウンメニュー方式だから画面を見ながら出来ます。

ENTERTAINMENT リアリティが創る新しい感動と興奮。

息をのむほどのスピードとスリルが味わえるアクションゲーム。文字中心だったパソコン通信に美しいビジュアルと夢を与えた富士通Habitat」など。海外で話題のソフトも幅広くラインナップしましたアオヤマでどうぞ。

STUDY 新しい学習環境はこんなカタチ。

ネイティブスピーカーのナマの発音で学べる語学学習ソフトなど内容の充実したソフトがいっぱい。だから成績いちだんとアップ……ワールドインアオヤマでどうぞ。

HOBBY 表現力が拡げるクリエイティブツール。

初心者向けペイントツール、グラフィックもサウンドも豊富なソフトをラインアップ。また、「TownsGEAR」や386ネイティブモードをサポートした開発言語など、オリジナルプログラムがつくれるツールも充実しています。ワールドインアオヤマでどうぞ。

HOME 家族みんなで使える、役に立つ。

たとえば、料理ソフト。数百種類の豊富なメニューが美しい画像で紹介され、操作方法も音声で親切にわかりやすく説明。おかあさんの強い味方。ハガキ作成ソフトでは、年賀状や暑中見舞が簡単につくれるなど、家族みんなのために役立てることができます。ワールドインアオヤマでどうぞ。

PERSONAI BUSINESS ビジネスの明日が見えてくる。

CD辞書の検索をしながら文書が作成できるワープロソフトなど、新しい力がいろいろ。FMR-50シリーズ用MS-DOSソフトも利用できます。さらに、CD-ROMによる電子出版の利用も可能になります。ワールドインアオヤマでどうぞ。

ショールームのお休み

お近くのショップへぜひどうぞ!

〈各店のお休み〉
- ●3月のお休み・7日(木)・14日(木)
- ●4月のお休み・4日(木)・11日(木)・18日(木)・25日(木)

〈福岡店のお休み〉
- ●3月のお休み・6日(水)・13日(水)・20日(水)
- ●4月のお休み・3日(水)・10日(水)・17日(水)・24日(水)

FM TOWNS万全のサポート
FM-Townsは万一故障があった場合でも、全国どこでも出張サービスが受けられます。

金利大幅ダウンのクレジット

キャンバスクレジット:8ヵ月先からのお支払方法:お客様の御希望のお支払方法でお組みいたします

組合せ自由	激安金利にキャンパスクレジット	ゆっくり、お支払いは8ヵ月先から
各コース以外の組合せもコースをベースに自由に組合せたセットお支払いたって御希望のパターンをお組みいたします さあ、ご相談もお気軽に受注センターもしくは各店へお気軽に	手続きカンタン、大学生の為の超低金利クレジット 20歳以上の学生の方は原則として保証人様には連絡いたしません	クレジット業界最低の金利を有効に使って、支払いは最長8ヵ月後から始まるクレジットでも。

★FM-TOWNSをコースにてお買い上げいただきましたお客様にTOWNS専用パソコンラックを¥3,900にてお届けいたします。

●おハガキによるお申し込み書●

お名前	
ご住所	〒
希望商品名〈コース名〉	
支払方法	現金一括・クレジット・カード ○をお付け下さい。
生年月日	クレジット・クレジットカードでのお申し込みの方のみ。

〒170 東京都豊島区東池袋1-27-12
明治生命池袋ビル
ワールドインアオヤマ 注文係

到着しました時点よりお見積り及びクレジット手続き進行いたしましてお客様に書類を送付させていただきます。お申し込み書を発送後でもキャンセルは常に承っておりますので、お気軽にお申し込み下さい。

…コンピューター音
…シンセサイザーが
…に音が出せて音譜
…が使えるようになっ
…トがたくさんあるか
…「真夏の果実」や
…で逢いましょう」が



…特価 TOWNSハイパー〈知育〉 絵…おかしなマザーグース ¥9,800➡現…¥6,800➡現金特価 メリーゴーラン…イメージファイト ¥9,800➡現金特価 …大航海時代 ¥11,800➡現金特価 …オスの逆襲 ¥9,800➡現金特価

…YXAMBER ¥8,800➡現金特価 …RANCE・II 各¥6,800➡ 現金…金特価 きみとしたいYOU雀 PA…N COLLECTION ¥5,800➡現…➡現金特価 AFTER BURNER …伝説 ¥6,800➡現金特価 ザ・ヨ…CITY ¥9,800➡現金特価 三国…➡現金特価 囲碁II ¥14,800➡ …価 囲碁道場破り ¥7,800➡現金…➡現金特価 TURBO OUTRUN …首 ¥15,000➡現金特価 D-Aga…00➡現金特価 GUNSHIP ¥11… ¥9,800➡現金特価 紫禁城 予… ¥9,800➡現金特価 D-RETU…スタ ¥7,800➡現金特価 麻雀悟…MEMORIES ¥8,800➡現金特価 …深いコンドル事件 ¥9,800➡現金

2MB内蔵基本セット
FM TOWNS.D(ディ)コース

- FM-TOWNS 10F(本体)……¥298,000
- FMT-DP533(0.39ディスプレー)……¥69,800
- 御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい。)……¥9,800

定価合計¥377,600➡現金特価		
¥5,900×60回	ボなし	頭なし
¥9,100×36回	ボなし	頭なし
¥8,400×24回	ボ¥30,000	頭なし
¥13,100×24回	ボなし	頭なし



FM-TOWNS その日からコース
FM TOWNS.L(エル)コース

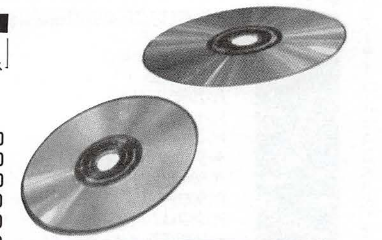
- FM-TOWNS 10F(本体)……¥298,000
- FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥89,800
- FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥30,000
- ハイパープラネット……¥12,800
- シム・シティ……¥8,800
- インビテーション……¥9,800

定価合計¥449,200➡現金特価		
¥4,800×36回	ボ¥35,000	頭なし
¥9,100×42回	ボなし	頭なし
¥15,100×24回	ボなし	頭なし
¥19,600×18回	ボなし	頭なし

2MB内蔵基本セット
FM TOWNS.J(ジェイ)コース

- FM-TOWNS 10F(本体)……¥298,000
- FMT-DP533(0.39ディスプレー)……¥69,800
- FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥30,000
- ファミリースタジアム90……¥7,800
- ニュージーランド・ストーリー……¥9,800
- イメージファイト……¥9,800
- 御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい。)……¥9,800

定価合計¥435,000➡現金特価		
¥4,800×36回	ボ¥35,000	頭なし
¥9,100×42回	ボなし	頭なし
¥15,100×24回	ボなし	頭なし
¥19,600×18回	ボなし	頭なし



FM-TOWNSパーツセット7
FM TOWNS.パーツセット 7

- PR-40Tシティーライタ(24ドット15インチカラープリンター)……¥120,000
- カットシートフィーダ(PR-402T)……¥38,000
- カラーユニット(PR-403T)……¥8,000
- FM60-711(接続ケーブル)……¥6,800
- 専用15インチ用紙……サービス

定価合計¥172,800➡現金大特価		
¥4,500×36回	ボなし	頭なし
¥6,500×24回	ボなし	頭なし

タッチスクリーンセット
FM TOWNS SP-2(エスピー)コース

- FM-TOWNS 40H(本体)……¥473,000
- FMT-DP531T(タッチスクリーン付カラーディスプレー)……¥390,000
- FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥30,000
- FM-TOWNS用パソコンラック……サービス

定価合計¥893,000➡現金特価		
¥12,000×36回	ボなし	頭¥300,000
¥17,300×24回	ボなし	頭¥300,000
¥12,200×78回	ボなし	頭なし
¥14,600×60回	ボなし	頭なし

FM-TOWNS 限定お買得コース
FM TOWNS.W(ダブル)コース

- FM-TOWNS 40H(本体)……¥473,000
- FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥89,800
- FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥30,000
- シム・シティー……¥8,800
- 石道……¥6,800
- トンネルズアンドトローズ……¥9,800
- FM-TOWNS用パソコンラック……サービス

定価合計¥618,200➡現金特価		
¥10,000×60回	ボなし	頭なし
¥11,900×48回	ボなし	頭なし
¥15,400×36回	ボなし	頭なし
¥22,300×24回	ボなし	頭なし

TOWNS高級フルセットおすすめソフト入
FM TOWNS.X(エックス)コース

- FM-TOWNS 40H(本体)……¥473,000
- FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥89,800
- FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥30,000
- ハイパープラネット……¥12,800
- シム・シティ……¥8,800
- FM-TOWNS用パソコンラック……サービス

定価合計¥614,400➡現金特価		
¥6,600×48回	ボ¥35,000	頭なし
¥9,800×36回	ボ¥35,000	頭なし
¥15,300×36回	ボなし	頭なし
¥22,200×24回	ボなし	頭なし

FM-TOWNSパーツセット8
FM TOWNS.パーツセット 8

- PR-30Tシティライタ(24ドット110桁A3縦プリンター)……¥89,000
- カットシート……¥23,000
- FM60-711(接続ケーブル)……¥6,800

定価合計¥118,800➡現金大特価		
¥3,200×36回	ボなし	頭なし
¥4,500×24回	ボなし	頭なし

FM-TOWNSパーツセット9
FM TOWNS.パーツセット 9

- ハンディカラーイメージスキャナ(FMSC-201G)……¥89,800
- スキャナ用インターフェイスボード(FMSC-611Z)……¥7,800
- TOWNS PAINT……¥38,000

定価合計¥135,600➡現金大特価		
¥3,600×36回	ボなし	頭なし
¥5,200×24回	ボなし	頭なし

ワープロセットと合せて
FM TOWNS.Z(ゼット)コース

- FM-TOWNS 40H(本体)……¥473,000
- FMT-DP534(0.28ディスプレー)……¥108,000
- FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥30,000
- ハイパープラネット……¥12,800
- シム・シティ……¥8,800
- FM-TOWNS用パソコンラック……サービス

定価合計¥632,600➡現金特価		
¥3,800×48回	ボ¥50,000	頭なし
¥7,000×36回	ボ¥50,000	頭なし
¥15,000×36回	ボなし	頭¥70,000
¥21,800×24回	ボなし	頭なし

限定処分 本体お買得コース
FM TOWNS.Z(ゼット)-1コース

- FM-TOWNS 40H(本体)……¥473,000
- FMT-DP534(0.28ディスプレー)……¥108,000
- FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥30,000
- メリーゴーランド……¥8,800
- ドラゴンスレイヤー……¥8,700
- バブルボブル……¥9,800
- 続ダンジョンマスター……¥9,800

定価合計¥648,100➡現金特価		
¥6,800×24回	ボ¥88,000	頭なし
¥8,100×36回	ボ¥40,000	頭なし
¥21,100×24回	ボなし	頭なし
¥39,800×12回	ボなし	頭なし

限定処分 本体コース
FM TOWNS.Z(ゼット)-2コース

- FM-TOWNS 40H(本体)……¥473,000
- FMT-DP534(0.28ディスプレー)……¥108,000
- FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥30,000
- AYA……¥8,800
- インビテーション……¥9,800
- 遥かなるオーガスタ……¥12,800
- ファミリースタジアム90……¥7,800
- ニュージーランド・ストーリー……¥9,800
- イメージファイト……¥9,800

定価合計¥669,800➡現金特価		
¥6,100×48回	ボ¥40,000	頭なし
¥9,900×24回	ボ¥80,000	頭なし
¥7,700×36回	ボ¥50,000	頭なし
¥22,800×24回	ボなし	頭なし

FM-TOWNSパーツセット10
FM TOWNS.パーツセット 3

- ハンディイメージスキャナ(FMSC-101)……¥24,000
- TOWNS PAINT……¥38,000

定価合計¥62,000➡¥34,300		
¥1,800×24回	ボなし	頭なし
¥3,300×12回	ボなし	頭なし

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

新店舗オープン記念在庫処分お買得品コーナー

・下記商品もスーパークレジットが御利用いただけます。
・X68000・TOWNSは処分品でも出張サポート全国サービスをお受けいたします。

商品	価格
PC-386VR-STD 処分品 限定2本	¥348,000➡¥209,000
PC-9801VF 限定3本	¥218,000➡現金特価
PC-9801VR 限定3本	¥218,000➡¥149,000
500N1 ノート接続も可能5インチシングルドライブ	¥59,800➡¥39,800
500N2 ノート接続も可能5インチデュアルドライブ	¥49,800➡¥34,800
東芝J-3100SS002 新品処分品 限定2本	¥228,000➡¥160,000
東芝J-3100SS02E 新品処分品 限定3本	¥328,000➡¥215,000
PC-286VF-STD 新品処分品 限定10本	¥298,000➡¥158,000
東芝J-3100GS001 新品処分品	¥198,000➡¥155,000
VP-1350PC 処分品 限定2本	¥96,800➡¥56,800
350N1 ノート接続も可能3.5インチシングルドライブ	¥48,800➡¥34,800
350N2 ノート接続も可能3.5インチデュアルドライブ	¥69,800➡¥44,800
IJK-112II(チノン) 処分品 限定3本	¥79,800➡¥54,800
PC-PR201/65A 新品	¥215,000➡¥145,000
PC-KD854N 新品	¥84,800➡¥44,800
X68000(CZ-652C+CZ-603D) 処分価格	¥382,800➡¥248,000
HANDY98	¥198,000➡¥148,000
X68000(CZ-603C+CZ-602D) 処分価格5本	¥74,800➡現金特価
FM-TOWNS(TOWNS 1F+DP531+KB101+システムソフト) お買得品	¥588,000➡現金特価
FM-TOWNS 10F+DP531+KB101 新製品セット	¥407,800➡現金特価
FM-TOWNS(TOWNS 20F+DP531+KB101) 新製品セット	¥432,800➡現金特価
FM-TOWNS(TOWNS 40H+DP531+KB101) 新製品セット	¥582,800➡現金特価
FM-TOWNS(TOWNS 80H+DP531+KB101) 新製品セット	¥732,800➡現金特価
FM-TOWNS(TOWNS1s+DP533+KB101+システムソフト)	¥458,000➡¥199,800

ビデオでわかるパソコンシリーズ パソコン通信定価4500円 まいとーく定価4660円 ニフテーサーブ定価4660円 本体と合せてお買上げ下さい。 送料800円

中古フェア

NEC SHARP FUJITSU EPSON

★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

★NEC

8801シリーズ本体

商品	価格
PC-8801-23/24/25(音源ボードII)(新品)	¥39,800➡¥32,800
PC-8801/II SR30(5ドライブ2機増設)	¥258,000➡¥38,000
PC-8801/II FR30(5ドライブ2機標準装備)	¥178,000➡¥45,000
PC-8801FA	¥168,000➡¥57,800
PC-8801FE(本体)	¥129,000➡¥54,000
PC-8801FE II(本体)	¥119,000➡¥58,000
PC-8801MA	¥198,000➡¥65,000
PC-8801MA2	¥168,000➡¥79,000
PC-8801MC model 2(本体)	¥199,000➡¥89,000
PC-8801MC1(新品)	¥169,000➡¥96,000
PC-8801MC2(新品)	¥199,000➡¥105,000
PC-88VA3	¥398,000➡¥143,000
PC-98DO(本体)(8801及び9801ソフト可能)	¥298,000➡¥158,000
PC-98DO(新品)	¥278,000➡¥168,000

リスト以外にも多数商品をご用意しております。

9801シリーズ・286シリーズ

●3.5インチ

商品	価格
PC-9801EX2(本体3.5インチFDD2台内蔵)	¥348,000➡¥207,800
PC-9801UV11	¥265,000➡¥158,000
PC-286US-STD(本体)	¥368,000➡¥132,000
PC-286UX STD	¥268,000➡¥188,000
PC-CLUB	¥168,000➡¥125,000

●5インチ

商品	価格
PC-9801Vm21	¥390,000➡¥128,000
PC-9801VM11(本体)	¥320,000➡¥129,000
PC-9801VX2	¥433,000➡¥148,000
PC-9801VX21(本体)	¥433,000➡¥155,000
PC-9801RX2(本体)	¥398,000➡¥203,000
PC-9801RX21(本体)	¥338,000➡¥208,000
PC-9801RS21(本体)	¥398,000➡¥248,000
PC-9801RA21	¥498,000➡¥318,000
PC-9801RLmodel2	¥735,000➡¥499,000
PC-9801RLmodel2	¥970,000➡¥660,000
PC-286V-STD(本体)	¥298,000➡¥107,000
PC-286VE-STD(本体)	¥298,000➡¥143,000
PC-286VF-STD(本体)	¥298,000➡¥153,000
PC-286VS-STD(本体)	¥388,000➡¥170,000
PC-386V-STD(本体)(32ビット386クロック20M)	¥498,000➡¥205,000
PC-286VG(処分品)	¥268,000➡¥158,000
PC-386M(処分品)	¥328,000➡¥248,000
PC-386VR(処分品)	¥348,000➡¥225,000

リスト以外にも多数商品をご用意しております。

ラップトップ

商品	価格
PC-9801LV22	¥378,000➡¥180,000
PC-286BOOK-STD	¥258,000➡¥192,000
PC-98Note	¥248,000➡¥149,000
PC-9801NV	¥248,000➡¥189,000
PC-98HA	¥198,000➡¥138,000

周辺機器

商品	価格
PC-8801-17	¥49,800➡¥16,800
PC-8801-23/24	¥39,800➡¥24,800
PC-9801-26K	¥25,000➡¥16,800
TN-F1(アクセル、PC-9801-26Kコンパチ)(新品)	¥22,000➡¥14,800
ミュージくん(ローランドミュージックシステム)	¥93,000➡¥75,000
HS-7R II(オムロンハンディスキャナ)(新品)	¥39,800➡¥28,800
HS-10R II(オムロンハンディスキャナ)(新品)	¥49,800➡¥34,980
GT-1000(エプソンカラースキャナ)	¥79,800➡¥49,800
GT-6000	¥178,000➡¥125,000
GT-1000(新品)ケーブル付	¥79,800➡¥56,900
JX-100(新品)	¥89,800➡¥69,000
JX-220	¥145,000➡¥110,000
PIO-PC34N-2MA	¥32,000➡¥24,900
PIO-PC34N-4MA	¥55,000➡¥43,500
PIO-PC34N-8MA	¥100,000➡¥78,000

ディスプレー

●4000文字ディスプレー

商品	価格
PC-KD852	¥99,800➡¥39,800
PC-KD854	¥89,800➡¥42,000
PC-KD854N(4000文字アナログ)	¥84,800➡¥44,800
PC-KD862(アナログRGB)	¥99,800➡¥47,800
PC-KD862S	¥99,800➡¥59,800
PC-KD862S(新品)	¥99,800➡¥64,800
PC-KD863S(ステレオ0.39アナログディスプレー)	¥138,000➡¥53,000
PC-KD862S(ステレオスピーカ付ディスプレー)	¥99,800➡¥65,000
CU-14FD(アナログ0.31ドットピッチ)	¥78,800➡¥43,800
CU-14KD(アナログ0.28ドットピッチ)	¥89,800➡¥52,800
CR-4000(EPSON0.31カラーノングレアディスプレー)	¥94,800➡¥49,800
PC-TV453N(ビデオボード対応)	¥138,000➡¥54,800
PC-TV454(200/4000,0.39ディスプレーテレビ)(新品同様)	¥128,300➡¥84,500
AN-8TU(RGBシステムチューナ)	¥33,100➡¥22,000
PC-KD881	¥118,000➡¥68,000
PC-KD882	¥89,800➡¥59,800
XC-1498C II	¥107,000➡¥49,800
FHL31WEX(21インチ0.31)(新品)	¥648,000➡現金特価
CMT-B14U2S(新品)	¥99,800➡現金特価
CMT-B14H2S(新品)	¥89,800➡現金特価
CMT-B14H2(新品)	¥84,800➡現金特価

プリンター

●熱転写漢字プリンター

商品	価格
TX-24CL(10インチ24熱転写カラー)(新品)	¥69,800➡¥41,000
PC-PR101TL2	¥79,800➡¥39,800
AP-550EXPC(24ドット熱転写プリンター)(新品)	¥69,800➡¥42,800
AP-800PC(48ドット熱転写プリンター)(新品)	¥99,800➡¥59,800
PC-PR101TL3	¥69,800➡¥42,800
PC-PR102TL3	¥50,000➡¥38,000
PC-PR150VL	¥84,800➡¥57,800
PC-PR150T	¥64,800➡¥47,500

●24ドット10インチ漢字プリンター

商品	価格
PC-PR101F2(第2水準漢字ロム付)	¥138,000➡¥58,800
VP-800(PCセット)(第2水準ロム付)	¥124,000➡¥64,800
VP-960PC(新品)	¥118,000➡現金大特価
PC-PR101GS	¥115,000➡¥74,000
PC-PR101E2	¥89,800➡¥58,000
HG-800PC(処分品)	¥168,000➡¥88,800
JR-100CL(新品)	¥99,800➡現金大特価
JR-100	¥79,800➡現金大特価

●24ドット15インチ漢字プリンター

商品	価格
VP135EX(15インチ24ドットプリンター)	¥100,000➡¥54,000
VP-1000(15インチ24ドットプリンター)	¥154,000➡¥79,800
VP-1350(15インチ24ドットプリンター)	¥96,800➡¥56,800
VP-2050(15インチ24ドットカラープリンター)	¥158,000➡¥88,000
VP-2050PC(15インチ24ドット・カラープリンター)	¥158,000➡¥99,800
VP-2600PC(15インチ24ドット・カラープリンター)	¥145,000➡¥105,000
XP-2000PC(新品)	¥198,000➡現金特価
VP-2600PC(新品)	¥145,000➡現金特価
PC-PR201J	¥215,000➡¥140,000
PC-PR201GS	¥135,000➡¥90,000
PC-PR201X	¥275,000➡¥168,000
PC-PR201B	¥99,000➡¥63,000
HG-4800(処分品)	¥348,000➡¥143,000
HG-3000(処分品)	¥248,000➡¥105,000
M-1924P(新品)	¥148,000➡現金特価
BL-230X	¥148,000➡¥59,800

★SHARP

商品	価格
CU-14AD(4000文字ディスプレー)	¥84,800➡¥37,800
CU-14CD(4000文字ディスプレー)	¥84,800➡¥42,000
CU-14FD(0.31カラーディスプレー)	¥78,800➡¥43,800
CU-14KD	¥89,800➡¥52,800
CU-14GD	¥69,800➡¥39,000
CU-14ED	¥79,800➡¥38,800
CU-21HD	¥148,000➡¥97,000
AN-8TU(RGBシステムチューナ)	¥33,100➡¥22,000

X68000シリーズ

商品	価格
CZ-600C(本体)	¥369,000➡¥142,000
CZ-600D(0.39ディスプレー)	¥129,800➡¥62,000
CZ-601C(本体)	¥319,000➡¥158,000
CZ-601D(0.39ディスプレー)	¥119,800➡¥63,000
CZ-611C(本体:20MB、HDD付)	¥399,000➡¥175,000
CZ-652C(本体:1MB68000PROタイプ)	¥298,000➡¥178,000
CZ-662C(本体:40MHDD付PROタイプ)	¥408,000➡¥220,000
CZ-602C(本体:40MHDD付EXPERTタイプ)	¥356,000➡¥228,000
CZ-612C	¥466,000➡¥215,000
CZ-603C	¥338,000➡¥228,000
CZ-613C	¥448,000➡¥302,000
CZ-653C	¥285,000➡¥186,000
CZ-663C	¥395,000➡¥281,000
CZ-602D(0.39カラーディスプレーテレビ)	¥99,800➡¥65,000
CZ-602D BK(0.39カラーディスプレーテレビ)(新品)	¥99,800➡¥72,800
CZ-604D(0.31カラーディスプレー)	¥94,800➡¥62,000
CZ-605D(0.39カラーディスプレーテレビ)	¥115,000➡¥78,000
CZ-611D(0.31カラーディスプレーテレビ)	¥145,000➡¥63,000
CZ-612D(0.31カラーディスプレーテレビ)	¥119,800➡¥70,000
CZ-613D(0.31カラーディスプレーテレビ)	¥135,000➡¥80,000
CZ-603D(0.31ディスプレー)	¥84,800➡¥56,800
CU-21CD(21インチディスプレー)	¥139,800➡¥90,000

X-1シリーズ

商品	価格
X-1 turboZ(CZ-880C)	¥218,000➡¥59,800
X-1 turboZセット	¥347,800➡¥119,800
X-1 turboZ IIIセット(CZ-888CB+CZ-860DB)	¥269,000➡¥129,800
CZ-830D	¥98,000➡¥40,000
CZ-850D	¥129,800➡¥38,000
CZ-855D	¥119,800➡¥39,000
CZ-860D	¥92,200➡¥46,000
CZ-860D(新品)	¥92,200➡¥59,800
CZ-870D	¥109,800➡¥42,000
CZ-880D	¥109,800➡¥55,000

周辺機器

商品	価格
CZ-8KR(X-1F10:G10用漢字ロム)(新品)	¥38,000➡¥15,900
CZ-8RL1	¥24,800➡¥14,800
CZ-8BS1(FM音源ボード)	¥23,800➡¥16,800
CZ-620H(X68K用20MB外付HDD)	¥178,000➡¥58,000

X68000:X-1プリンター

商品	価格
CZ-8PC2(24ドット熱転写プリンター)	¥69,800➡¥33,800
CZ-8PC3(24ドット熱転写プリンター)	¥65,800➡¥34,800
CZ-8PC4(48ドット熱転写プリンター)	¥99,800➡¥59,800

ポケコン

商品	価格
PC-1246DB(新品同様)	¥7,900➡¥6,200
PC-1248DB(新品同様)	¥11,000➡¥8,600
PC-1360(新品)	¥29,800➡¥19,800
PC-1360+CE-140P(ポケコンセット)(新品)	¥72,000➡¥22,800
PC-1445(ポケコン)(新品)	¥24,800➡¥8,000
PC-E200(新品)	¥22,000➡¥17,800
PC-E500(新品)	¥28,800➡¥24,800

ポケコンは1台から大量台数まで対応いたしておりますので御相談下さい。

★FUJITSU

商品	価格
FM-TOWNS 1(本体:1MBCDロム付)	¥338,000➡¥98,000
FM-TOWNS 2(本体:2MBCDロム付)	¥398,000➡¥112,000
FM-TOWNS 1F	¥318,000➡¥112,000
FM-TOWNS 2F	¥378,000➡145,000
FM-TOWNS 1H	¥458,000➡193,000
FM-TOWNS 2H	¥548,000➡260,000
FM-DP532	¥138,000➡¥90,000
FM-DP533(新品)	¥69,800➡現金特価
FM-DP534(新品)	¥118,000➡現金特価
FM-Towns 1+DP533+KB101+システムソフト(処分品)	¥447,800➡¥178,000
FM-Towns 2+DP531+KB101+システムソフト(処分品)	¥527,800➡¥248,000
FM-Towns 2F+DP531+KB101+システムソフト(新品お買得セット)	¥508,000➡¥298,000
FM-Towns 1H+DP531+KB101+システムソフト(新品お買得セット)	¥588,000➡¥368,000
FM-Towns 2H+DP531+KB101+システムソフト(新品お買得セット)	¥678,000➡¥448,000
FM-DP531(TOWNS用ディスプレー)	¥89,800➡¥62,000

FM-77/FM-TOWNSプリンター

商品	価格
FM-PR353A(15"漢字プリンター)(新品)	¥138,000➡¥98,000
FM-PR204B(10インチ熱転写プリンター)(新品)	¥80,000➡¥49,800
PR-40T(15インチシティライター)	¥127,500➡¥93,000
PM1200F(モデム)	¥21,000➡¥15,200
FMT-SP101(アンプスピーカーシステム)	¥29,800➡¥21,800
FNT-KB101(キーボード)	¥20,000➡¥14,000

★モデム

商品	価格
MD-1200A III(1200bpsオムロン)(新品)	¥24,800➡¥14,900
MD-12FS(1200bpsモデム)(新品)	¥21,000➡¥15,800
MD-24FS4(2400bps薄型モデム)(新品)	¥44,800➡¥34,800
コムスター1212AT(NEC1200ボー)(新品)	¥21,000➡¥16,300
COMSTAR2424/4(2400bps NEC)(新品)	¥38,800➡¥28,900
COMSTAR2424/5(2400bps NEC)(新品)	¥44,800➡¥32,000
MD24FP4 II(2400bpsオムロン)(新品)	¥38,800➡¥28,900
MD24FP5 II(2400bpsオムロン)(新品)	¥42,800➡¥32,000
PV-M24VM5(アイワMNP5)(新品)	¥42,800➡現金特価
PV-M24(アイワMNP4)	¥39,800➡¥33,000
PV-M12(アイワ)(新品)	¥19,800➡¥15,900

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　福岡店 福岡市中央区渡辺通り4-9-25ユーテックプラザ3F 〒810　池袋本店 東京都豊島区東池袋1-28-1 〒170

AOYAMA (WORLD IN)
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

限定５台 PC-286US-STD〔本体3.5インチFDD CPU80286 PC-9801ビジネス機〕¥268,000➡¥158,000

パソコン高く下取り買い取りマス!!

今お持ちの機種を高額下取りいたします。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ!…… ☎03-987-7771

●クレジット例には、消費税及び送料等が全て含まれております。このままの金額で月々お支払い下さい。

今月の限定お買得品

★このワクの中の商品は限定品につき、お振込のみとさせていただきます。くわしくはお電話にてお確かめ下さい。

Aコース PC-98DO+　新製品　¥273,800
- PC-98DO+（本体）……¥278,000
- PC-KD882（0.31カラーディスプレー）……¥89,800
- 日本語MS-DOS 3.3C……¥9,800
- NT-98B（マウス）……¥6,800

定価合計¥384.400➡¥273,800
スーパークレジットでお申込み出来ます。

Bコース PC-98DO+　¥385,000
- PC-98DO+（本体）……¥278,000
- CU-14KD（0.28カラーディスプレー）……¥89,800
- 日本語MS-DOS3.3C……¥9,800
- P1-EXE PLUS（ワープロソフト）……¥58,000
- AP-850PC（48ドットカラー熱転写）……¥99,800
- PC-9872R（マウス）……¥10,000
- シム・シティー……¥9,800

定価合計¥555.200➡¥385,000
スーパークレジットでお申込み出来ます。

Cコース PC-98DO+　¥305,800
- PC-98DO+（本体）……¥278,000
- PC-KD862S（ステレオカラーディスプレー）……¥99,800
- 日本語MS-DOS 3.3C……¥9,800
- シムシティ+大航海時代……¥19,600
- ポピュラス+ドラゴンスレイヤ英雄伝説……¥18,500

定価合計¥425.700➡¥305,800
スーパークレジットでお申込み出来ます。

Aコース PC-8801MC　¥164,000
- PC-8801MCmodel1（本体）……¥169,000
- PC-KD862S（ステレオスピーカ付ディスプレー）……¥99,800
- バックアップディスク……¥6,800

定価合計¥275.600➡¥164,000

¥5,700×36回	ボなし　頭なし
¥8,200×24回	ボなし　頭なし

Cコース PC-8801MC　¥148,000
- PC-8801MCmodel2（本体）……¥199,000
- PC-KD854N（0.39カラーディスプレー）……¥84,800
- バックアップディスク……¥6,800

定価合計¥290.600➡¥155,000

¥5,400×36回	ボなし　頭なし
¥7,800×24回	ボなし　頭なし

Eコース PC-8801MC　¥167,000
- PC-8801MCmodel2（本体）……¥199,000
- PC-KD862S（ステレオスピーカ付ディスプレー）……¥99,800
- バックアップディスク……¥6,800

定価合計¥305.600➡¥167,000

¥5,800×36回	ボなし　頭なし
¥8,400×24回	ボ1万　頭なし

今月の中古パソコン限定お買い得品

★他店とは比較のできない厳選された商品です。

EPSON PC-286VG　Sコース　30台限定コース　¥230,000
- PC-286VF-STD（本体）……¥298,000
- PC-KD854N（0.39カラーディスプレー）……¥89,800
- PCM.51（EPSON-DOS）……¥18,000
- NT-98L（PCマウス）……¥6,800

合計¥418.600➡¥230,000
クレジットでもお申し込み出来ます

EPSON PC-286VG　Tコース　10台限定コース　¥229,900
- PC-286VF-STD（本体）……¥298,000
- CU-14FD（0.31カラーディスプレー）……¥74,800
- TN-F1（サウンドボード）……¥18,000
- NT-98L（PCマウス）……¥6,800

合計¥397.600➡¥229,900
クレジットでもお申し込み出来ます

NEC PC-9801RX21　Sコース　30台限定コース　¥279,800
- PC-9801RX21（本体）……¥338,000
- CU-14FD（0.31カラーディスプレー）……¥74,800
- PC-9801-26K（サウンドボード）……¥25,000
- NT-98L（PCマウス）……¥6,800

合計¥444.600➡¥287,800
クレジットでもお申し込み出来ます

NEC PC-9801n　Pコース　¥239,800
- PC-9801NOTE……¥248,000
- BJ-10V（インジェクトプリンター）……¥78,300
- 一太郎DASh（ワープロソフト）……¥39,000

定価合計¥365.300➡¥239,800

限定品 PC-1360
フログラム編集機能付
PC-1360（ポケコン本体）¥29.800
合計¥29.800➡¥19,800

SHARP CE-140P　76%引　新品限定品
PC-1360・1425・1475用プリンター
7色カラードットプリンター
合計¥43.000➡¥3,980
PC-1360（ポケコン）+CE-140P（プリンター）
合計¥72.800➡¥22,800

OMRON MD-1200AⅢ　限定50台　モデム限定品　¥14,900
1200ボー全二重モデム
合計¥24.800➡¥14,900

OMRON MD24EP4Ⅱ　新品　¥28,850
2400ボーNMPクラス4
定価¥38.800➡¥28,850

AOYAMAデスク3　¥12,300
650（幅）×600（奥行）×1230（高さ）
現金大特価➡¥12,300
ワールドインアオヤマのラックは、やっぱりちょっとちがう……

AOYAMAデスク5　¥15,900
650（幅）×600（奥行）×1270（高さ）
現金大特価➡¥15,900
ワールドインアオヤマのラックは、やっぱりちょっとちがう……

NEC PC-9801n　¥153,000
PC-9801NOTE……¥248,000
定価¥248.000➡¥153,000

SHARP PA-9500　新製品　現金特価
PA-9500
定価¥48.000➡現金特価

SHARP X68000　¥178,000
CZ-652C（X68000本体）……¥298,000
定価¥298.000➡¥178,000

NEC PC-TV454　新品限定品　現金特価
チューナ付カラーディスプレーテレビ
合計¥128.300➡¥84,500

OMRON BU504XL　新製品
無停電電源装置（出力500VA）
BU504XL……¥74,800
定価¥74.800➡¥55,000

NEC PC-9801RX21　¥208,000
定価¥338.000➡¥208,000

FUJITSU FM TOWNS　¥100,000
FM-TOWNS 1（本体）……¥338,000
定価¥338.000➡¥100,000

ワールド イン アオヤマにおまかせください。

クレジットご利用のご案内

手続きはお電話でかんたんに

お電話をいただきましたら、支払日、引き落とし口座とお客様が不安に思っていたことがすべて解消。専門のクレジットスタッフがお役に立ちます。

※18歳未満の方はご両親のいずれかがお電話下さい。

業界一番のスーパークレジットで

ご都合に合わせて自由にお支払い回数金額を設定できます。
手続きはとても簡単、そしてスピーディー。
もちろん手数料は超低金利。
お支払いも月々1,000円からとますます
お得に使いやすくなったアオヤマのクレジットです。

学生の味方キャンパスクレジットがますますワイドに

キャンパスクレジットのワクがグーンと拡がりました。最高10万円までのお買物ができ、手続きもその場で即ＯＫお支払いも月々1,000円からと、とっても嬉しい。
アオヤマは皆さんを応援します。

お支払いはナント84回まで！

お支払いは少なく、ゆっくりと。ワールドインアオヤマなら最長84回まで自由にセッティング。ボーナス額を増やしたり減らしたりは、もちろん、ボーナス一括や二括払いもOK。

ゆうゆうお支払いは8ヶ月先から

欲しい機種は今すぐ欲しい！
だけど以前のローンが残っているし……。
就職してから始めたい――。
という方にお勧め。
8ヶ月先までならいつ始めてもOKです。
これならとっても安心ですね。

返品・交換について

返品・交換は商品到着後３日以内にお願いいたします。

〈返品・交換をお受けする場合〉

●不良品（キズ・汚損）が届いた場合。
●ご注文商品と違う商品が届いた場合。
上記の場合、返送料は当社が負担いたします。ただしお客様の事由（注文ミスなどによる返品の場合、返送料はお客様の負担となりますのでご了承下さい。

〈次の場合返品・交換はお受けできませんのでご注意下さい。〉

①1度ご使用になった商品。②お客様の責任でキズや汚れが生じた商品
③全ソフト商品

日中ご不在がちな方はお振込

昼間ご不在がちの方、お急ぎの方は銀行振込が便利です。
お申し込みからお届けまで、お時間をとりません。

●銀行振込みの場合

取引銀行	住友銀行 池袋支店
口座番号	普通 1065392
口 座 名	株式会社 ワールドイン アオヤマ

返品・交換についてのお問い合わせは
お客様相談室 03-3987-7795

電話でのご注文の場合

☎03-3987-7771

お電話番号はおかけ間違いのないようにお願いします。

北海道受注センター ☎011-251-6771
九州受注センター ☎092-672-7771
お好きな時間にお電話を！

テレフォンショッピング

電話受付時間
■月曜日～金曜日 10:30～20:30
■土・日曜日・祭日 10:30～19:00

クレジットカードもOK！

クレジットカードをお持ちの方お支払は1回払いです。お申し込みの際、
①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。

カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。

日本信販　アメックス　JCB　セントラルファイナンス　ユニオン　VISA

ファクシミリでご利用の場合

平成3年1月1日から東京は局番が4桁になり頭に3がつきます。

03-3985-5221

●ご注文方法（黒色のボールペン、またはサインペンでご記入下さい。）
①電話番号・住所・氏名又はお客様番号、お支払い方法をご記入下さい。

各店FAXご案内

- 旭川店／0166-23-8040㈹
- 札幌店／011-232-8040㈹
- 池袋店／03-3985-5221㈹
- 福岡店／092-712-0310㈹

平成3年1月1日から東京は局番が4桁になり頭に3がつきます。

サポート

〈万一のときにも完全バックアップ〉

万一の初期不良があった場合でも当社では万全の体制でお客様をフォロー致します。通常の初期不良ワクを大きく拡げ、最長1ヶ月間まで、新品との交換を致しております。

●また、一週間以内の不良の場合はこちらからお荷物をひきとりに伺います。

※ソフト及び中古商品に関しましては1ヶ月サービスの対象外とさせて頂きます。

お客様相談室

平成3年1月1日から東京は局番が4桁になり頭に3がつきます。

03-3987-7795

すでにご注文いただいているお届け時間（時期）やメンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話下さい。

INFORMATION

〈各店のお休み〉
●3月のお休み・7日(木)・14日(木)
●4月のお休み・4日(木)・11日(木)・18日(木)・25日(木)

〈福岡店のお休み〉
●3月のお休み・6日(水)・13日(水)・20日(水)
●4月のお休み・3日(水)・10日(水)・17日(水)・24日(水)

札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目　旭川店 旭川市4条8丁目　株式会社ワールド イン アオヤマ

"ターボR活用"活発化!

プログラム投稿の参加に期待!

A1-STプロジェクト

光コンピュータへの前研究に不可欠なturboR活用を日米共同で結成した『A1―STプロジェクト』は、政府の期待通り軌道に乗っている。

ある信頼できる情報筋によると、早くもCPUの高速化、PCMプログラミングの情報交換

turboRユーザーから投稿されたプログラムのダウンロードと、その活用法は多岐にわたっているようである。まだ出遅れているユーザー諸君は、今からでも『A1―STプロジェクト』に参加して欲しいと、関係者は話している。







600kmミッドナイト耐久レース

参加者募集!

毎週火曜21時スタート!

600km耐久レースが、毎週火曜日21:00に全国一斉に開催されている。コナミの〈ハイパーラリー〉と〈ロードファイター〉を愛車に、夜9時THE LINKSへ集合。東京から大阪までを突っ走ろうというネットワークゲーム「ミッドナイトラリー」である。ワープあり、ガケ崩れありのアドベンチャーラリーに、腕と運に自身のあるキミは、ぜひ挑戦して欲しいと、主催者側は参加者を募集している。



▲コンパイル・コーナー(GAAAA)

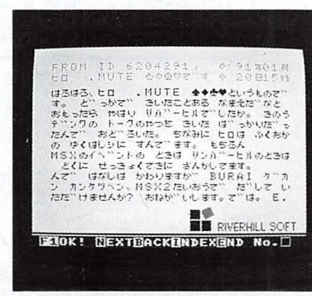


▲マイクロキャビン・コーナー(GBAAA)



▲ハミングバードソフト・コーナー(GCAAA)

ソフト湧く業界



▲JBクラブ(GDAAA)

ッフが顔見せ。ファンが殺到し会場は騒然となったが、さすがはMSX界の有名人たち。彼らの達人的技を披露し、ファンの応対をものの見事にかわしていた。各コーナー担当者にファンの反応を語ってもらった。

●コンパイル・コーナー／「書き込んでくれた皆にメッセージ

…トハウスラボ快調！

…！ コンパイルコーナー／マイクロキャビンコーナー／ハミングバードソフトコーナー／JBクラブ



▲ソフトハウスラボ担当者が顔を揃えたオープニングイベント(J&Pテクノランド)

MSX ソフトハウスラボ

MSX界の達人集う

ファン殺到！ 会場騒然！


▲コンパイル・コーナーの「わしゃ営業の田中じゃ」氏


▲マイクロキャビン・コーナーの炎の営業マン・伊藤氏


▲ハミングバードソフト・コーナーのハイパー河内氏

ゲームソフトハウスメーカーとソフトハウスファンユーザーをつなぐシステム、『ソフトハウスラボ』が登場して1ヶ月。これは、ソフトハウススタッフからメッセージを受ける一方、ユーザーからの声を発信していくことを可能にした、永年の夢の結実であり、開設前に予想していた通りの人気に湧いている。

『ソフトハウスラボ』のオープニングイベント（1月26・27日に大阪J&Pテクノランドで開催）では、「コンパイル・コーナー」「マイクロキャビン・コーナー」「ハミングバードソフト・コーナー」「JBクラブ（リバ

…を送るんじゃ！ それに、わしのメガネにかなった力作書き込みは〝ディスク・ステーション〟にのるんじゃ！」と鼻息も荒い「わしゃ営業の田中じゃ」氏。

●マイクロキャビン・コーナー／「当初は〝Xak〟をはじめとするゲーム制覇のヒントを教えて！なんてのも目についたけど、ハードの話もさすがに多いな」と、炎の営業マン・伊藤氏。

●ハミングバードソフト・コーナー／「〝ロードス島戦記〟についてのファンの声がうれしい」とひょうひょうと語る、お笑い仕掛人のハイパー河内氏。

●JBクラブ／「おもしろか書き込みは、リバーヒルソフトの会員誌〝JB倶楽部〟（毎月一回発行）でどんどん紹介するので、人気があるんです」と、元気な博多の女性スタッフたち。

超個性ぶっとびのMSX達人技でそれぞれのファンを魅了している各担当者。今後の、4ソフトハウスメーカーの動向に、業界では注目を寄せている。

毎朝新聞

発行所
日本テレネット㈱
リンクス事業部
京都市中京区烏丸御池上ル二条殿町
ナショナルビル3F
電話(075)251－0635

今月の紙面

春一番！アンコール決定！「ゲームダウンロード」

MSX業界ではこの春、MSX要のユーザー製作ソフトのアンコールダウンロードを決定。これは、ユーザーの強い要望にこたえるものであり、業界では多数の参加者になることを予想している。（共同）

新刊案内



ワープロ/パソコン 通信BBS電話帳 1990年秋号

B5判　定価1,900円（本体1,845円）好評発売中！
全国803局のワープロ／パソコン通信局情報を掲載！
特別付録：最新モデム&通信ソフト・カタログ



MSX/2/2+ ゲームミュージックプログラム大全集 II

B5判　定価1,600円（本体1,553円）好評発売中！
MSX用（PSGバージョン，FM PACバージョン）のゲームミュージック・プログラム72曲掲載！



X1/X68000 ゲームミュージックプログラム大全集

B5判　定価1,600円（本体1,553円）好評発売中！
X1/X68000用のゲーム・ミュージック・プログラム103曲掲載！



PC 9801 8801 6001 FM 77AV TOWNS ゲーム・ミュージックプログラム大全集

B5判　定価1,600円（本体1,553円）　好評発売中！
PC-9801/8801/6001用とFM77AV/TOWNS用のゲーム・ミュージック・プログラム118曲掲載！

LET'S TRY ENGLISH!

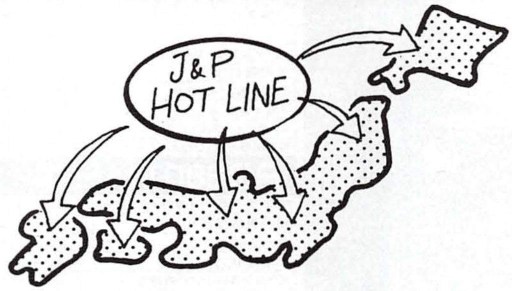
A B C D E F G H I J K L M N O P Q

全教科書に対応。6万人の学習実績を集約！

L.SKY NASA

メキメキ実力アップ！

パソコン通信を使って好きなとき、好きなだけ英語が学べる!!



（パソコン通信は
未来派学習）

■ゲーム感覚で楽しく学習できます。

■J&P HOTLINEを利用して学習以外にも全国のL.SKYメンバーと簡単に情報交換が楽しめます。

■全教科書について、それぞれプログラムが用意されていますので教科書が変わっても安心です。

●各コースに対応している教科書

Aコース	Bコース	Cコース	Dコース	Eコース	Fコース
ホライズン	サンシャイン	ニュークラウン	トータル	エブリディ	ワンワールド



（個人対応システムだから
家族みんなで利用）

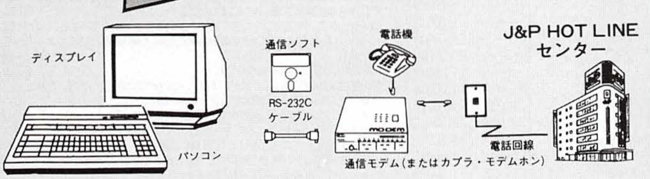
■強制感がないのでゆったり学習できます。

■即座にパソコンが採点してくれます。

■100点になるまで繰り返し出題するので正解への意欲がわきます。

■教科書以外のプログラムも用意されていて、実力に応じてマイペースで学習出来ます。

これだけあれば通信できる!!



〈対応システム&ソフト〉

パソコン本体	N E C PC-9801シリーズ エプソン PC-286 シリーズ	モデム	2400/1200bps全2重モデム （アイワ PV-A12など）
CRT	400ライン 高解像度ディスプレイ （NEC PC-KD854Nなど）	通信ソフト	ソフトプロ ACCESS MATE3 ※MS-DOS.BASIC-LIBRARYが必要です。

L.SKY NASAに加入するには J&P HOT LINE 会員の資格が必要です。

●入会金：45,000円
●月会費：4,000円（6ヶ月単位で振込をお願いします。）

※J&P HOT LINE会員でない方は、J&P HOT LINEスターターキットをご購入のうえ、ご入会手続きをおすませください。
※既にJ&P HOT LINE会員の方は㈱エルスカイに入会申し込みをして頂くだけでO.K.です。

〈お問い合わせ、お申し込みは〉

L SKY 株式会社エルスカイ

西宮本社
兵庫県西宮市与古道町3-26 片山ビル6F 〒662
TEL：(0798)22-8282㈹ FAX：(0798)22-7171

中古ソフト・中古パソコン売りつくしフェアー!

中古ソフトは、朝早く来ても良いものは買えません。お昼すぎから夕方6時ころの来店が絶対お得!

渋谷駅 ハチ公口 徒歩0分

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

中古ソフト半額フェアー! [3/3〜3/31]

渋谷駅前店にご来店の方のみの特典です。中古ソフトのお電話での問い合わせは一切できません。



中古ソフト特価例

(単位:円)

ソフト名	定価	通常中古価	フェアー特価
PC9801シリーズ			
ウィザードリーV	12,000	7,680	5,370
ウルティマV	9,800	6,370	4,450
栄冠は君に・高校野球全国大会	9,500	6,170	4,310
銀河英雄伝説II	9,800	6,370	4,450
GRAND PRIX CIRCUS	9,800	6,370	4,450
Xak(サーク)II 88VA共用	8,800	5,720	4,000
三國志II	14,800	8,880	6,210
シムシティー	9,800	6,370	4,450
続・ダンジョンマスター	9,800	6,370	4,450
大戦略III'90	9,800	6,370	4,450
遙かなるオーガスタ	12,800	8,320	5,820
ポピュラス	9,800	6,370	4,450
ミスティー・ブルー	8,800	5,720	4,000
ワンダラーズ・フロム・イース	8,700	5,650	3,950
PC8801シリーズ			
ウイザードーV ザ・ハート・オブ・メイルストローム	12,800	8,320	5,820
銀河英雄伝説II	9,800	5,880	4,110
サークII	8,800	5,280	3,690
三國志II	14,800	8,140	5,690
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	8,700	5,220	3,650
信長の野望・武将風雲録	9,800	6,370	4,450
ファンタジーIV 英雄の血脈	9,800	5,880	4,110
ミスティー・ブルー CDシングル付	8,800	5,720	4,000
野球道II	8,800	5,280	3,690
ワールドゴルフIII	8,800	5,720	4,000
X68000シリーズ			
AXIS~FZ戦記	8,800	5,280	3,690
イメージファイト	9,700	6,300	4,410

ソフト名	定価	通常中古価	フェアー特価
ギャラガ'88	8,200	4,920	3,440
銀河英雄伝説	8,800	5,280	3,690
Xak(サーク)	8,800	5,720	4,000
ジェノサイド	8,800	5,720	4,000
シムシティー	9,800	6,370	4,450
ナイアス	8,700	5,650	3,950
ポピュラス	9,800	6,370	4,450
LAGOON(ラグーン)	8,800	5,280	3,690
ワンダラーズフロムイース	8,700	5,220	3,650
FM-TOWNSシリーズ			
AYA	8,800	4,840	3,380
イメージファイト	9,800	6,370	4,450
コラムス	7,200	4,680	3,270
シムシティー	8,800	5,280	3,690
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	8,700	5,650	3,950
ドラッケン	8,800	5,280	3,690
遙かなるオーガスタ	12,800	7,680	5,370
ポピュラス	12,800	7,680	5,370
ライザンバー	8,800	5,720	4,000
MSX/MSX2シリーズ			
アレスタII	6,800	4,420	3,090
スナッチャー	9,800	5,880	4,110
スペースマンボー	6,800	4,420	3,090
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	8,700	5,650	3,950
パロディウス	5,800	2,900	2,030
ファミクル・パロディック2	6,800	4,420	3,090
魔導物語1―2―3	8,800	5,280	3,690
野球道II	8,800	5,280	3690
ランダーの冒険III	7,800	4,680	3,270
ワンダラーズ・フロム・イース	8,700	5,650	3,950

上記の表は1例です。その他合計10,000本を毎日入れ替えで販売します。

中古パソコン決算棚卸処分フェアー [2/8〜3/31]

店内改装のため3/31までに売りつくします。本当に安い!!中古品¥0〜有り!!

メーカー	商品名	定価(円)	特価(円)
	パソコン本体		
NEC	PC88VA3(決算激安目玉特価品)	398,000	118,000
NEC	PC88VA2(決算激安目玉特価品)	298,000	89,800
NEC	PC88VA(決算激安目玉特価品)	298,000	65,000
NEC	PC8801MC2(CD-ROM標準装備)	199,000	89,800
NEC	PC8801MC1	169,000	79,800
NEC	PC8801MA2(88英和辞典プレゼント)	168,000	69,800
NEC	PC8801MA(88英和辞典プレゼント)	198,000	68,000
NEC	PC8801MH	208,000	64,000
NEC	PC8801MKIIMR	238,000	55,000
NEC	PC8801FH/FA/FEシリーズ	――	35,000より
NEC	PC8801MKIISR/FRシリーズ	――	20,000より
NEC	PC8801MKIIシリーズ	――	10,000より
NEC	PC8801	228,000	15,000
NEC	PC8001MKIISR	108,000	14,800
NEC	PC9801NS20(98ノートSX、20メガHDD内蔵)	448,000	328,000
NEC	PC9801NS(98ノートSX)	298,000	198,000
NEC	PC9801N(98ノート)	248,000	139,000
NEC	PC9801VX41(20メガHDD搭載)	630,000	190,000より
NEC	PC9801VX4(20メガHDD搭載)	693,000	180,000より
NEC	PC9801VM21	390,000	175,000
NEC	PC9801VM11	328,000	185,000
NEC	PC9801VM4(別売り256K-RAM¥8.900有り、20メガHDD搭載)	830,000	160,000より
NEC	PC9801VM2(別売り256K-RAM¥8,900有り)	415,000	148,000
NEC	PC9801VF2	348,000	79,800
NEC	PC9801M2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	415,000	70,000より
NEC	PC9801F2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	398,000	40,000より
NEC	PC98D0	298,000	140,000より
NEC	PC9801CV21(カラーモニター一体型)	355,000	175,000
NEC	PC9801Uシリーズ	――	40,000より
NEC	PC9801LX、LSシリーズ(ラップトップ)	――	198,000より
NEC	PC9801LVシリーズ(ラップトップ)	――	12,000より
NEC	PC98HA(ハンディパソコン)	198,000	100,000より

メーカー	商品名	定価(円)	特価(円)
NEC	PC98LTシリーズ(ラップトップ)	――	45,000より
エプソン	PC-386M-STD(32ビット)	328,000	218,000
エプソン	PC-286V-H20(20メガHDD内蔵)	433,000	185,000
エプソン	PC-386LS-H40(32ビットラップトップ、40メガHDD新品)	763,000	448,000
エプソン	PC-286LS-STD (ラップトップ)	478,000	248,000
エプソン	PC-286LE-STD(ラップトップ、新品限定)	368,000	175,000
エプソン	PC-386LSX-H40(カラー液晶32ビットラップトップ、40メガ)	800,000	498,000
エプソン	PC-286L-STD-N(ラップトップ、新品限定)	348,000	135,000
エプソン	PC-286BOOK-STD	258,000	130,000より
エプソン	PC-286NOTE-F	198,000	80,000より
東芝	J3100SS-001(ダイナBOOK)	198,000	80,000より
東芝	J3100SL-011(16ビットラップトップ、10メガHDD内蔵)	398,000	155,000
東芝	J3100GT-041A(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	598,000	348,000
東芝	J3100SL-002(16ビットラップトップ、2FDD仕様)	298,000	118,000
シャープ	X68000シリーズ	――	150,000より
シャープ	CZ801C(X1C)/CZ803C(X1CS)	119,000	8,800より
シャープ	X1シリーズ	――	5,000より
シャープ	X1Fシリーズ	――	6,000より
シャープ	X1Gシリーズ	――	8,000より
シャープ	X1turboシリーズ	――	18,000より
シャープ	X1turboZシリーズ	――	40,000より
シャープ	MZシリーズ	――	3,000より
シャープ	ポケコン	――	1,000より
カシオ	ポケコン	――	1,000より
富士通	FMRシリーズ	――	60,000より
富士通	FM-TOWNSシリーズ	――	90,000より
富士通	FM77-AVシリーズ	――	15,000より
富士通	FM77-L,Dシリーズ	――	10,000より
富士通	FM-7/NEW7	99.800	5,000より
富士通	FM-TOWNS2F本体	378,000	148,000
アタリ	LYNX(カラー液晶付ポケットゲーム機)	29.800	14,800
セガ	マスターシステム	16.800	4,800
セガ	セガマークIII	15,000	3,800

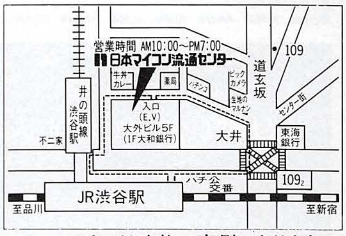
メーカー	商品名	定価(円)	特価(円)
各社	MSX	――	1,000より
各社	MSX2	――	10,000より
各社	MSX2+	――	35,000より
各社	ワープロ	――	5,000より
	その他の商品		
各社	モデムユニット(300/1200ボー)	――	1,000より
各社	データーレコーダー	――	1,000より
各社	プリンター	――	1,000より
各社	2000文字対応ディスプレイ	――	1,000より
各社	4000文字対応ディスプレイ	――	30,000より
NEC	MS-WINDOWS(Ver2.1)(新品処分特価)	19,000	5,000
SNE	ギンガ286L(PC286シリーズ用テンキー、新品限定)	15,800	5,000
ローランド	CN-20(ミュージ郎用データ入力機器)	22,000	9,800
カシオ	DZ-1000(MIDI対応シンセサイザーキーボード)	198,000	29,800
ヤマハ	FB-01(MIDI音源)	49,800	19,800
シャープ	CZ-8BV2(X1シリーズ用カラーイメージボード2)	39,800	6,800
シャープ	CZ-8EB3(X1turbo用拡張ボックス、新品限定)	33,800	25,800
シャープ	CZ-6VT1(X68K用カラーイメージユニット、新品1台限定)	69,800	40,000
シャープ	CZ-6EB1(X68K用拡張ボックス、新品限定")	88,000	59,800
ワコム	WT-460M(タブレット)	58,000	10,000
各社	G3規格FAX(多数あります。)	――	20,000より

★フェアー特価商品は、ほとんどが完全動作品です。一部〔ジャンク品〕〔不良品〕等もございますが、商品に必ず〔不良の内容〕が記載されておりますので、ご安心下さい。
★フェアー特価商品は、現品限りです。品切れの際は、同等商品などをご紹介させていただきます。
★ジャンク品、故障品と表示されている商品をお求めになられた際は返品、交換などは出来ませんのでご了承下さい。
★特に記載のない商品は、完全動作品です。
★記載の種類には以下の内容などがありますので、お求めの際にお気をつけてください。
- マニュアル無し……取扱説明書がありません。
- マニュアル一部不足……取扱説明書の1部がありません。
- キーボードチャタリング……キーボードが一部認識できません。
- 無料……ただで差し上げます。店員にご確認のうえ、お持ち帰りください。なお、〔無料〕商品の配送はお断わりさせていただきます。
- その他……各商品に記載がありますのでその都度、店員にご確認ください。

中古パソコンは、お電話でも申込み可能です。どんどん注文して下さい。

全国どこでもお電話一本で即お届け! 受付時間 AM10:00〜PM7:00

東京受付 03[3463]4455(ヨシココ)
大阪受付06(364)1258/福岡受付092(751)3901
仙台受付022(261)0929 FAX.03(3463)2394
日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP
※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F



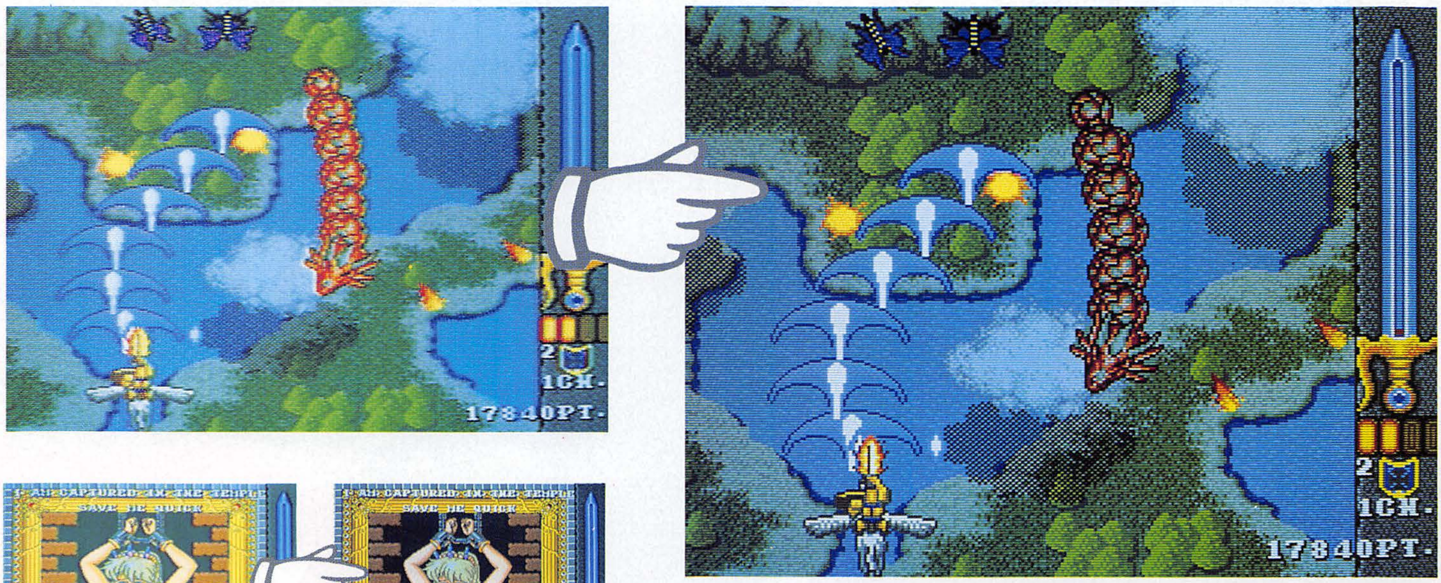
エレベーターは建物の裏側にあります。

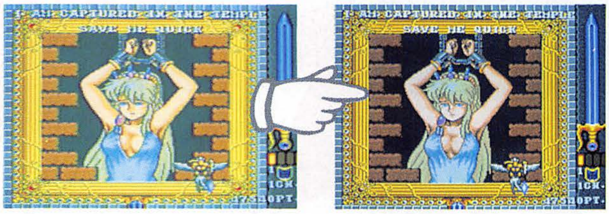
●お振込先〔大和銀行 渋谷支店 普 6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店 普 1133110〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 普 5546936〕〔協和銀行 渋谷支店 普 451454〕

4/1・4/2は棚卸の為休業いたします。

日本マイコン流通センターの広告は386〜393ページにも掲載されています。あわせてご覧下さい。

ハイクオリティー・ビジュアルの時代！100万人のメガドライブ・ユーザーに贈る





▲「フェリオス」より。©NAMCO ※写真はCZ-601Dで撮影したものです。

「せっかくパソコン用に高解像度モニターを持っているのに，ゲームをするときはビデオ画面。もっときれいな映像でゲームがしたい」

こんな声に応えるのがXMD-1RGB。

メガドライブのA/V出力をパソコン用アナログRGBモニターに対応した信号に変換して，パソコン用モニターでゲームが楽しめるようにするアダプターです。このユニットをメガドライブに接続して15ピンあるいは21ピン・アナログRGBモニターをご利用になれば，より鮮明な画面でゲームをお楽しみいただけます。

また15ピン出力では，メガドライブの"PHONES"ステレオ音声をモニターに出力することもできます。（この場合モニターがステレオ音声に対応している必要があります）

※アナログRGBモニターの接続コードが必要です。



XMD-1 RGB

メガドライブ用アナログRGBユニット

対応機種｜シャープX68000用15ピン・アナログRGBモニター（CZ-602D等），NEC 15ピン・アナログRGBモニター（PC-KD862S等），FM-TOWNS専用モニター

標準価格4,900円（税抜き）　**好評発売中**

※デザイン及び仕様は予告なく変更する場合があります。ご了承ください。

この商品のお求めは，パソコンショップ，玩具店，全国有名デパートでどうぞ。

※現在品切れ中で大変ご迷惑をおかけしておりますが、再出荷は2月中旬になります。

マイコンソフト
電波新聞社出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
☎03－3445－6111

ジョイパッドが、ついに頭脳を持った。

人間の思考、判断の微妙な変化が入力されると、その情報は内蔵のCPUでA-D変換され、ホスト・コンピュータへ高速で出力される。

- 微妙なコントロールが自在にできるアナログ方式のスティックを装備
- アナログ方式のスロットルを装備
- 270°回転式スロットル・パネル
- 8種類のトリガーボタン
- パソコン/メガドライブ対応
- デジタル・モードに切り替えれば、従来のジョイスティック同様に使用可能
- 手のひらにフィットする斬新なフォルム
- 操作性を重視して配置されたトリガー及びスイッチ群



アナログ・ジョイパッド

XE-1AP

ANALOG/DIGITAL
INTELLIGENT
CONTROLLER SYSTEM

対応機種 | X68000シリーズ/MSX各機種
PC-8801シリーズ/PC-9801シリーズ（アタリ仕様のジョイスティック・ポートがあるもの）
FM-TOWNS/メガドライブ

本機をご利用になるためには、ご使用のソフトがアナログ・コントローラーまたはジョイスティックに対応している必要があります。

標準価格 13,800円（表示価格には消費税は含まれません）

本機はユーザーに了解なく内部機構等を変更、改良する場合がありますのであらかじめ御了承下さいませ

オーディオ・ミキシング・ケーブル



オーディオ・ミキシング・ケーブルは，MIDI楽器とパソコン内蔵音源の出力をミックスして，さらにグレードの高い音を手軽に楽しんでいただくものです。
ステレオ・ミニプラグとステレオ標準プラグの二系統を，ステレオ・ミニ・ジャック１系統にまとめることができるので，MIDI楽器の音とX68000の内蔵音源の音を簡単にミックスしてヘッドフォンやステレオなどで聞くことができます。

使用法
①ステレオ・ミニプラグをX68000前面のヘッドフォン端子に接続します。
②ステレオ標準プラグをMIDI楽器の〝PHONES〞などのアウトプット端子に接続します。
③ステレオ・ミニジャックにヘッドフォンまたは，ステレオ等への出力プラグを接続します。

当社ソフトをご利用の場合は，〝MUSIC CONFIGURATION〞の〝BALANCE TEST〞などを選択して，MIDI楽器と内蔵音源の音量バランスが適正になるように調節して下さい。

標準価格1,300円（税抜き）（送料175円）

MIDIボード 純正コンパチブル

標準価格19,800円（税抜き）（送料360円）

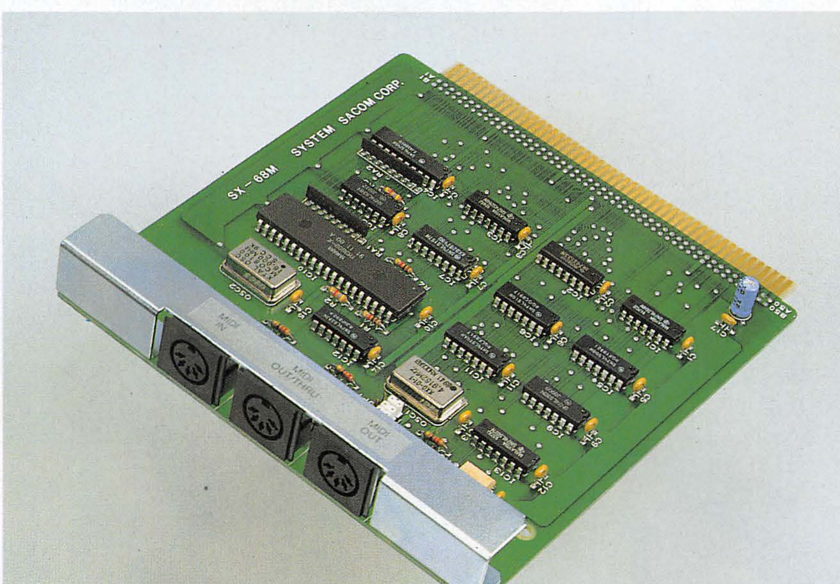
システムサコム製「SX-68M」は純製品との互換性を保ちつつさらに，お求めやすい低価格におさえた，X68000シリーズ専用MIDIインターフェースボードです。
特徴としては，ボード本体にMIDI規格のDINコネクターを直接装着することによって，中間に変換ケーブルを使用する必要がなくなりました。また，クロック部に安定度の高いオシレーターを採用することにより，さらに信頼度の高いものとなっております。もちろん，従来のMIDIボードをサポートするソフトウェアはそのままお使いになれます。「SX-68M」で，あなたもすばらしいMIDIの世界を体験して下さい。

＊本ボードは，TAPE SYNC.端子を装備していないため，その機能をサポートするソフトは，ご使用いただけません。また，本ボードは，2枚同時装備ができませんので，ご注意ください。

MIDI対応ソフト例
★電波新聞社『モトス』 7,800円（税抜き）
★システムサコム『38万キロの虚空』 9,800円（税抜き）
『メタルサイト』 8,800円（税抜き）
★シャープ『スーパーハングオン』 8,800円（税抜き）
『サンダーブレード』 9,500円（税抜き）
★ボーステック『銀河英雄伝説』 8,800円（税抜き）

MIDI楽器例
★MT-32，CM-32L，CM-64（ローランド）
★M-1（コルグ）

●MIDIインターフェースボード「SX-68M」は，電波新聞社でもお取扱いいたします。



SX-68M仕様

項目	仕様
品　名	MIDIインターフェースボード
規　格	MIDI規格 1.0準拠
コントロールLSI	日本楽器（YAMAHA） YM3802
MIDI端子 ジャンパーSWにより切替	MIDI OUT 2端子 MIDI IN 1端子
	MIDI OUT 1端子 MIDI THRU 1端子 MIDI IN 1端子
電　源	＋5V 170mA（本体より供給）
外形寸法	150mm（W）×167mm（D）×23mm（H）
重　量	約160g

開発・製造元
株式会社 システムサコム 03（635）5145

電波新聞社，本社，支局もしくはパソコンショップでお買い求め下さい。
通信販売も行なっております。



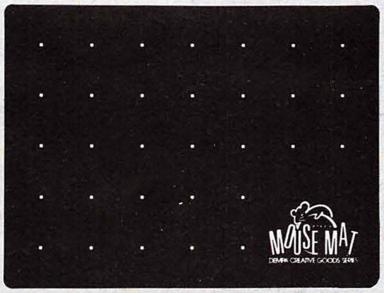
マイコンソフト
DEMPA CREATIVE GOODS SERIES

マウスマットは数多くの素材を長期に亘ってテストし選び抜かれた素材を使用しております。このテストは、当社ソフト開発室、月刊マイコン・マイコンBASICマガジン各担当CGイラストレーターが行いました。このマウスマットは、従来のスポンジタイプのマットにみられた「マウスのボールが滑る」、「安定性が今一つ欠ける」、「耐久性がない」、「めくれあがる」、「手触り感が良くない」などの問題点を解消しました。

マウスマットは、素材を生かし、操作性、耐久性を追求。マウスのボールとの相性がよく、マウスの速い動きにも、細かい動きにも敏感に反応します。特にシリコンで加工されたマウスボールと、よくマッチングします。コンピューターグラフィックス、CAD、マウスを使用されるソフトには最適です。

そしてさらにマット底面に滑り止めの処理を施しました。そのため安定性は抜群！マウスに手の力が入っても、マットが動くことは、ありません。

マウスを操作するときの目安として、マット表面に4cm間隔で白いドットが印刷されています。マウスを垂直、水平に操作する場合に便利です。



SIZE：300×225×3（mm）

マウスが滑らかによく動くマット

好評発売中

マウスマット MOUSE MAT

価格1,900円（税抜き）（送料380円）

全国のDEMPAマイコンソフト取扱店または、電波新聞社本社、各支局でお求めください。通信販売もおこなっております。

取扱店募集中：電波新聞社出版販売部 03-445-6111までお問い合わせください。

マウスのボールが汚れているとおもいどおりに操作できない場合があります。
マウスのボールはきれいにして使いましょう。

発売元：電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　TEL 03(445)6111

Animaru-Collection

アニメがいっぱい!

アニ丸コレクション

月刊 AudioVideo 別冊



● 好評発売中!

定価1,500円(本体1,456円)

B5判172ページ

巻頭新作GUIDE

THE八犬伝、ARIEL THE BEGINNING 接触篇、機動警察パトレイバー、機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY、冒険 / イクサー3、ロードス島戦記第3巻、超音戦士ボーグマンLOVERS RAIN、変幻退魔夜行カルラ舞う / 仙台小芥子怨歌



LDのできるまで

『王立宇宙軍 オネアミスの翼 メモリアルボックス』

LD BEST SELECTION

レーザーディスク名作選

LDの機能紹介、太陽の王子 ホルスの大冒険、未来少年コナン、うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー、となりのトトロ、機動警察パトレイバー THE MOVIE、長靴をはいた猫、宇宙戦艦ヤマト TVシリーズ、赤毛のアン、銀河鉄道999 劇場版、エースをねらえ / 劇場版、ルパン三世 カリオストロの城、藤子不二雄映画全集 ドラえもん、カムイの剣、セロひきのゴーシュ、魔法の天使クリィミーマミ ロング・グッドバイ、永遠のワンスモア、超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか、くりいむレモン POP♡CHASER、バリバリ伝説 劇場版、妖獣都市、トップをねらえ / Vol.1・2・3、ファイブスター物語



これから出て欲しいソフト

レーザーディスク・パーフェクト?・リスト

アニメファンのためのLD講座 by Dr マインマン

アニメLD購入法完全攻略本 講師 真柴 令

安心 / LDショップガイド





Special Comic 1

強烈な生きざまダイジェスト/島本和彦

Special Comic 2

いっしょにいたいピープル/鈴宮和由

メーカー熱烈トーク

アニメにはいろんな可能性が!

アニメ制作日誌 アニメはこうしてつくられるハズだ/島村秀一



FRESH! アニメ特急便



特製CALENDER '90年11月〜'91年10月

はみだし新作INFORMATION

うろつき童子・魔胎伝 上、劇場版シティーハンターオリジナルスペシャル2・3

アニメ創成期から現代まで

Animation Essay

アニメが熱かった頃 笹本祐一 イラスト:中野まき子

オリジナル・ビデオ・アニメーション・コレクション '90・1〜7



電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 TEL(03)3445-6111(大代表)

KAWAI

PC-9801N/NV/NS対応

98ノートで音楽ができる

MIDI＆音源ユニット＋演奏ソフトの音楽システム

98ノート版 登場

サウンドパレット
Sound Palette

KAWAI COMPUTER MUSIC SYSTEM

- 98NOTEの1/3しかない携帯性重視のコンパクト・ボディ
- 電源は98NOTEの本体から。わずらわしい外部電源は不要
- 98NOTEのバッテリにやさしい低消費電力設計
- コンパクトなボディにMIDI＆16ビットPCM音源の高性能



MIDI＆音源ボックス［MSB-98N］

NECのノート・パソコン「98NOTE」の拡張バスに直接接続できるMIDI＆16ビットPCM音源ボックス。ボックスは携帯性を重視して，本体サイズは98NOTEの⅓以下とたいへんコンパクトです。また，電源は98NOTEとの接続部から供給されるので，乾電池やACアダプタなどは必要ありません。

■音源部

美しい音色で定評がある16ビットPCM音源を採用。もちろん，コンピュータ・ミュージックには欠かせない16チャンネル完全マルチ・ディンバ。音色数は楽器系128音色，リズム・効果音系128音色も用意しています。これに加え，音色データメモリに外部から音色データのロードもできます。

■MIDIインターフェイス部

MIDIは世界中すべての電子楽器の共通語。電子ピアノやシンセサイザなどさまざまな電子楽器を98NOTEで演奏させることができます。標準添付のソフトに対応するUARTモードの他に，ボックス内部のマイコンによるインテリジェント処理モード，さらにプログラムを自作する人のためのパワーユーザー・モードなど，ユーザー・レベルに合わせた使いかたが可能です。

誰でも楽しめる添付ソフト［MMK-98N］

●16パートとリズム専用1パートを使った壮大な演奏が可能●16もある各パートごとに内蔵PCM音源か，MIDIを使った外部音源を鳴らすか選択可能●初心者にはやさしいマウス入力，上級者には細かいニュアンスが表現できる数値入力の両方をサポート●タイムベースは48から192●MSB-98Nを接続しなくても音楽編集が可能●さまざまなジャンルの音楽が楽しめるデータライブラリも多数発売予定

オプション：モニタ・スピーカPMS-102W（価格19,800円）

98ノート対応
サウンドパレット

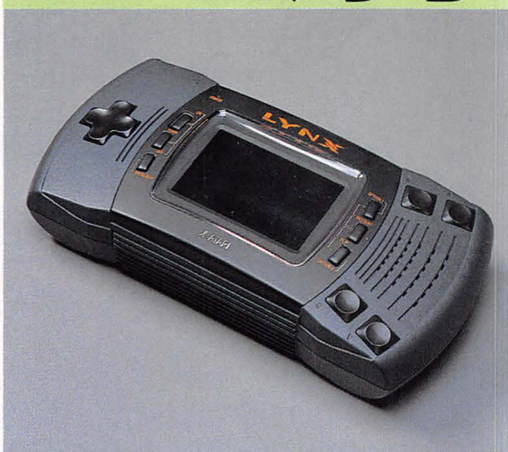
型番SP-98N　3月下旬発売予定

問い合わせ先 KK 株式会社河合楽器製作所 〒430 静岡県浜松市寺島町200 ☎053-457-1350 ソフトウエア開発ミュージックネットワーク

CONT

マイコンBAS

4月号







ENTS

わかる!/動かせる!/パソコンの
楽しさを伝える雑誌

SIC Magazine

目次









Super Soft 大特集

ラオックスパソコン取扱店

東京地区

店名	所在	電話
ザ・コンピュータ館	●JR線秋葉原駅歩いて4分	☎03-5256-3111
新宿店	●新宿駅東口、伊勢丹会館並び	☎03-3350-1241
サウンドショップ	●JR線秋葉原駅歩いて1分	☎03-3255-5301
楽器館	●JR線秋葉原駅、歩いて4分	☎03-3258-4141
荻窪店	●JR線荻窪駅北口、青梅街道沿い	☎03-3398-5100
笹塚店	●京王線笹塚駅前、トエンティーワン2F	☎03-3485-1711
蒲田店	●サンライズカマタ通り	☎03-3734-5171
武蔵小山店	●武蔵小山駅前アーケード街	☎03-3786-1411
大山店	●大山ハッピーロード沿い	☎03-3973-5161
大井店	●大井町東口銀座通り	☎03-3474-2146
赤羽店	●北区赤羽2-14-2	☎03-3901-5161
吉祥寺店	●吉祥寺駅北口、近鉄百貨店並び	☎0422-21-3471
三鷹店	●新30m道路沿い、大沢交差点そば	☎0422-32-3741
調布パルコ店	●京王線調布駅北口、パルコ5F	☎0424-89-5341
江古田店	●目白通り、江原1丁目、西武自販となり	☎03-5996-5211

千葉地区

店名	所在	電話
市原店	●五井駅ヨーカドー通り	☎0436-21-5331
稲毛店	●JR総武線稲毛駅東口そば	☎0472-53-2136
稲毛海岸店	●京葉線稲毛海岸駅前	☎0472-78-7121
千葉ペリエ店	●総武線千葉駅ビルペリエ3F	☎0472-27-5318
千葉パルコ店	●千葉パルコ7F	☎0472-22-5211
成田店	●日吉台ニュータウン入口	☎0476-92-1711
船橋ららぽーと	●ららぽーと2F、専門店街	☎0474-34-3971
八千代台店	●京成八千代台駅、第一勧業トナリ	☎0474-85-2261
松戸五香店	●五香駅前通りDAIK2F	☎0473-89-0861
茂原店	●128号バイパス、卸売団地近く	☎0475-24-3343
ラオックスケーヨー君津店	●JR君津駅北口歩いて5分	☎0439-54-0721
千葉東寺山店	●千葉市東寺山町777-54	☎0472-53-6000

神奈川地区

店名	所在	電話
厚木店	●小田急線本厚木駅前	☎0462-22-2722
大和店	●大和NTT隣り	☎0462-61-2011
横浜伊勢佐木町店	●伊勢佐木町通り	☎045-261-1251
戸塚店	●国道1号線沿い、戸塚消防署前	☎045-881-3161
綾瀬店	●旧国道246号線、富士見ボール近く	☎0467-78-2211
川崎店	●JR川崎駅北口、銀柳街入口	☎044-233-7161
伊勢原店	●伊勢原駅近く、平塚伊勢原街道沿い	☎0463-92-5100
横須賀WALK店	●横須賀中央駅前、WALK6F	☎0468-24-5100
四之宮店	●国道129号線、四之宮交番近く	☎0463-23-3251
野川店	●野川小学校前	☎044-755-7161
向ヶ丘店	●ダイエー向ヶ丘店3F	☎044-922-4916
秦野店	●二宮線沿い、246号線より700m	☎0463-83-2300

埼玉地区

店名	所在	電話
岩槻店	●16号バイパス、岩槻消防署近く	☎048-757-2561
春日部西店	●東武線春日部駅西口、市役所通り	☎048-754-4171
春日部東店	●東武線春日部駅東口徒歩2分	☎048-761-9171
浦和店	●浦和駅前コルソ4F	☎048-824-5311
北浦和店	●北浦和駅西口、線路際、徒歩2分	☎048-833-8811
南浦和店	●JR線南浦和駅西口前	☎048-861-3111
武蔵浦和店	●武蔵浦和駅MARE1F	☎048-863-4972
大宮駅ビル店	●大宮駅ビル"KISS"5F	☎048-644-3551
小手指店	●小手指駅北口、駅前通り(角)	☎0429-23-1851
新所沢店	●新所沢駅西口徒歩1分	☎0429-23-2345
川口店	●川口駅東口、銀座通り	☎0482-56-0011
志木店	●ららぽーと志木6F	☎0484-74-9041
わらび店	●わらび駅東口、歩いて2分	☎0484-43-2161

茨城・栃木・長野地区

店名	所在	電話
小山駅ビル店	●VAL(小山駅ビル)2F	☎0285-23-4652
取手店	●けんしん(茨城信用組合)隣り	☎0297-74-1311
筑波学園店	●土浦・学園線、古来バス停近く	☎0298-57-6521
ラオックスケーヨー川中島店	●川中島御厨、国道18号線沿い	☎0262-86-3161
ラオックスヒナタ東部町店	●国道18号線沿い	☎0268-64-4800
ラオックスヒナタ松本中央店	●公園通り、パルコ前レッツ2F	☎0263-36-7820
ラオックスヒナタ平林店	●長野市平林392	☎0262-43-2727
ラオェクスヒナタコンピュータ館	●長野市権堂町2210	☎0262-37-2221

BM特選プログラム・コーナー

広告さくいん

©マイコンBASICマガジン4月号
第10巻 第4号 1991年3月25日印刷 1991年4月1日発行 特別定価480円(本体466円)
電波新聞社 1991 Printed in Japan 編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141 電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替(東京)5-51961
印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

スクープ！ついに出た！

ポータブル・カラー液晶ゲームマシンとして世界に先駆けて発売された，ATARIの「LYNX〔リンクス〕」に，弟分ができました!! その名も，「LYNX　II」!!
価格，発売日とも未定ですが，2万円を切るようです。今回我々はその詳細な情報を入手することに成功しましたので，先駆けて皆さんにお伝えいたします!!期待してね。



COMMING SOON!!

LYNXII発売

Written by
萩の月　斎藤

LYNXを知っていますか？

ベーマガの熱心な読者である君なら「LYNX」ってなんだか知ってるよね？え，知らない？うーむ。では，そういう君にだけ，こっそり教えちゃう。

LYNXは，1989年11月，米国のATARI社が世にだした，世界で初の，カラー液晶を使用したポータブル・ゲームマシンです。当初は日米同時に発売され，現在は，英，仏，独などでも，大好評発売中です。

その緻密なグラフィック，多彩な表現力，遊び心あふれるゲームソフトたちは，私たちを驚かせたものでした。

ソフトはカード型の差し替え式で，とても薄いカードなのに1Mビット，2Mビットがあたりまえ（最大8Mビット）。

ケーブルをつなぐだけで最大8人まで同時プレイが可能，というのもスゴいです。

とにかく，LYNXは衝撃的でした。日本のゲームにちょっと飽きてきたな，というゲームフリークたちの目には，それはそれは新鮮に見えたものです。

こ，これはすごい……!!

ゴクッ。はじめてLYNXでソフトを立ち上げた時，喉がまるで耳のそばで鳴ったようだったのを今でも覚えています。

すごい，すごすぎる……!!

画面をところせましと，縦横無尽(じゅうおうむじん)に飛び回るキャラクターたち。

ある時は画面いっぱいに広がり，またあるときは吸い込まれるように背景の中の一部へと消えていきます。

ちらつくと思っていた液晶画面は，その仕草も見せず，細かいキャラクターが遥か画面の奥を駆け抜けます。

広大な3D迷路は，その広さを誇示するかのごとく，どこまでもどこまでも奥行きを見せ，それはあたかも3.4インチモニタの中に別な宇宙が存在するかのようです。

随所に見受けられる斬新なアイデア，サービス精神は，米国人のソフトに対するこだわりにあふれ，疑似サンプリングを用いたサウンドは，いやが上にも臨場感をかき立てます。

これは，かつてSVCという機種でアメリカ・ゲーム界の王者として君臨していたATARIが，満を持して世に送りだした挑戦状ともいえる製品です。

これに触発されてか，日本国内でも大手2社がカラー液晶ポータブル・ゲーム機を次々と発売しました。

ゲーム機の黒船は，またもや日本に大きな転機を呼び起こしたといえましょう。

さて，その性能は？

現在国内で発売されているポータブル・ゲーム機の，性能比較表（**第1表**）を掲載しました。これを見ながらLYNXの性能をしらべてみましょう。

主なところを紹介していきます。ほんのちょっと難しくなるけど，よくわからない君は，近くのよくわかるお兄さんにでも聞いてちょーだい。

CPUは，アップルやファミコンに使われ

▼《第１表》性能比較表

	ゲームギア	ＰＣエンジンＧＴ	ゲームボーイ	LYNXII
CPU	Z80A	6502相当	6502相当	6502相当
メインRAM	8KB	8KB	64KB	64KB
ビデオRAM	16KB	64KB		上記中8KB×2
最大色数	4096色	512色		4096色
通信機能	2台	2台	4台	8台
消費電力	単3×6(約5h)	単3×6(約3h)	単3×4(約8h)	単3×6(約5.5h)
画面サイズ	66×50mm	57×40mm	3×3インチ	3.4インチ
重量	510g	540g	300g	550g

ている物と同等です。

が，クロックが16MHzと速い！LYNXの性能の秘密は，このクロック・スピードにあるんですね〜。

これだけ速いと何が嬉しいかというと，一度にたくさんの処理をしても，ぜんぜん遅くならないんですね。

つぎに，メインRAMが64kバイト！これだけあると何が嬉しいかというと，データを一度に持ってくることができるので，これもやっぱり処理速度向上に役立つってわけですね。

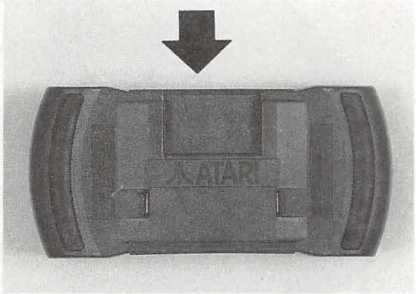
そしてなんと最大8台もつないで同時プレイが可能というのがすごい！

これだけつなぐことのできる機械は，他にはありません。それだけ未知の可能性が含まれているってことですね。多人数で競争できるようなソフトがでるといいな。

それから性能比較表には書いてありませんが，ハードに画面の拡大・縮小機能を持っている！

これは嬉しいっ!!なんでそんなに嬉しいかというと，プログラムではたいしたことをしなくても，キャラクターの大きさを自由に変えて，驚くようなゲーム展開をさせることができる，ということなんです。

つまり，表現力はハードにまかせちゃって，もっとゲームを面白くするために必要なところにメモリや労力を使うことができる，ってことなんですね〜。



《写真1》本体を裏から見たところ。
ソフトはこのように入れる。

実際の話，拡大・縮小をソフト側でやろうとすると，できないことではないんですが，けっこう大変なんですよぉ。だからこれは，嬉しい。

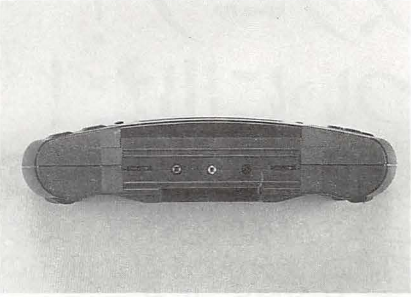
以上，LYNXの性能を見てきました。では，LYNX Ⅱはどこが変わったのか，を見てみましょう。

LYNXⅡはどこが変わったか？

ソフトは，完全に互換性を保っています。仕様もほとんど変わっていません。じゃあ，どこが違うのかっ！

まず，コンパクトになりました。従来のLYNXとくらべると，歴然とした差があります。写真を載せておきました。画面の大きさはいっしょなのでわかりますね。

これにともなって，持ちやすくなりました。重さも軽くなっています。操作性も向上するわけです。



《写真2》本体を上から見たところ。左から，
VOLUME, HEAD PHONE, COMLYNX, POWER, BLIGHTNESS

そして，これが一番大切です！安一いっ！2万円を切るということです。

それと，音がステレオになりました。これから発売されるソフトは，ステレオ対応になってくるのかな？　また，バックライトのON/OFFスイッチがつきました。

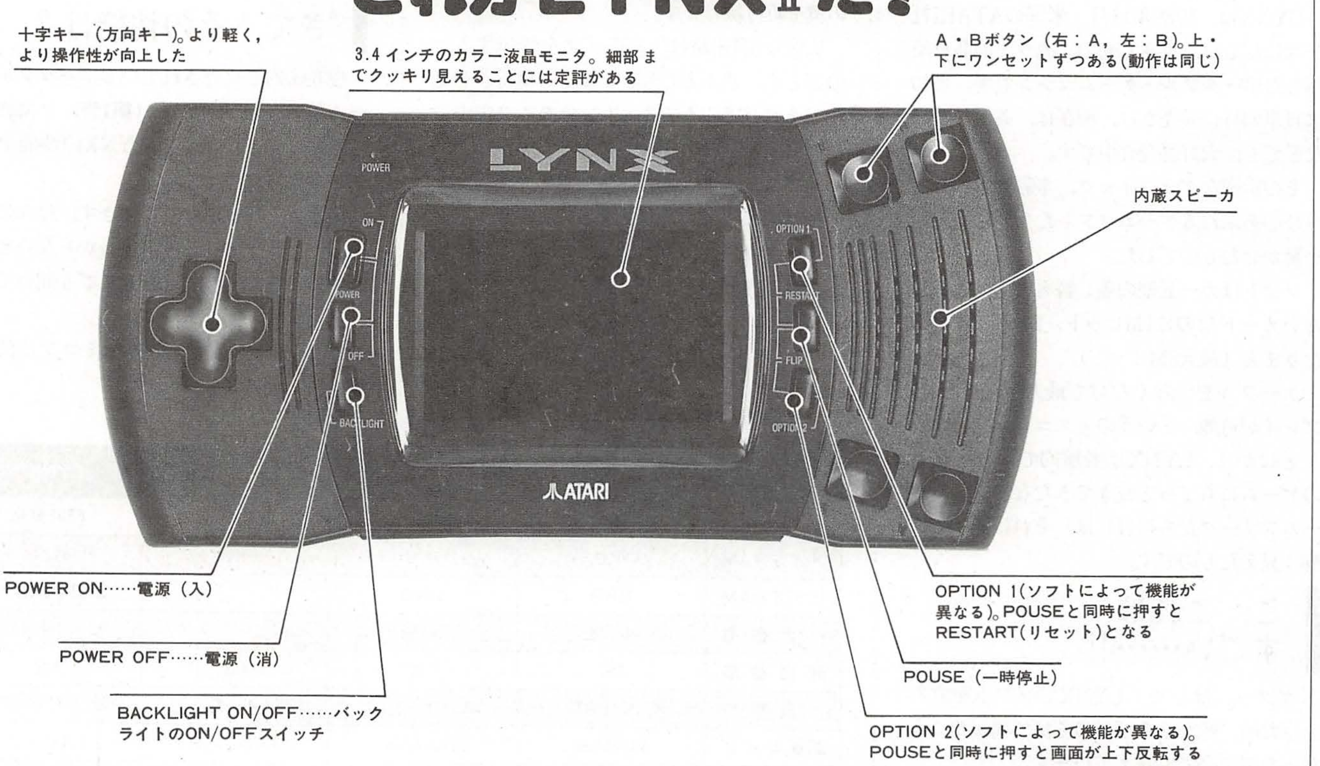
大きな変更点は以上のようなところです。

写真1は，裏から見たようすです。ソフトは上から差し込むようになりました。ソフトの交換がとっても楽ちんです。

写真2は，上から見たようすです。すべての端子，つまみが1か所にまとまっているので，とても扱いやすいです。

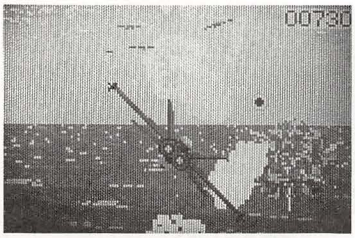
では，いったいどういうソフトが遊べるのか，発売中のソフト，これから発売されるソフトをドーンと紹介しちゃいます！

これがLYNXⅡだ！

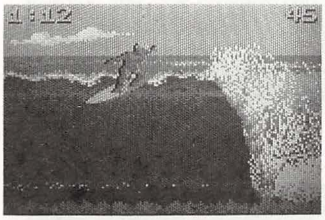


発売中のソフト

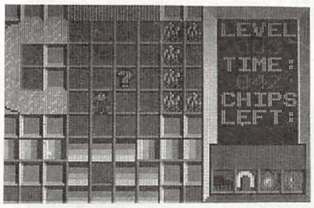
1991年2月現在，発売中のソフトを紹介します。私なりのコメントを付けておきましたので参考にしてください。



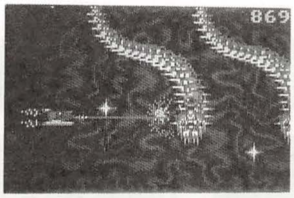
BLUE LIGHTNING
あなたはF-14を操り，各面のミッションのとおりに地・空の敵機を破壊しなければならない。飛行シミュレーションが好きな君は，買いだ！



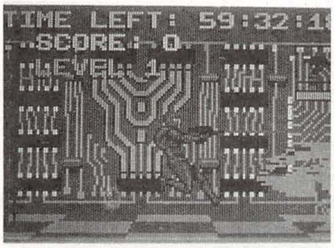
CALIFORNIA GAMES (4 PLAYERS)
サーフィン,BMX,ハーフパイプ,フットバックと,四つのゲームが楽しめる。つなげて遊んだり,最高得点を競いあったりすると,はまる1本！



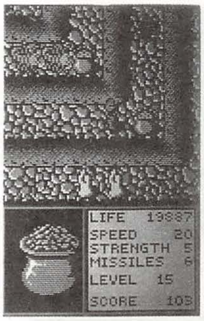
CHIPS CHALLENGE
全144面（＋α）のアクション・パズルゲーム。奇想天外な仕掛がいっぱい！これだけ面数があっても，飽きさせません！買い！



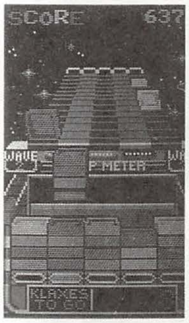
GATES OF ZENDOCON
横スクロールのシューティング・ゲーム。各面の分岐点で面セレクトができ，オプショナル・アイテムが4種類ある。画面いっぱいに迫ってくる心臓のキャラクターは圧巻！



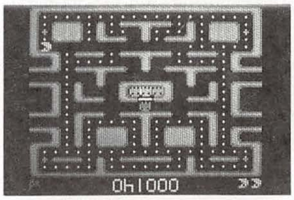
ELECTRO COP
全12面のアクション・アドベンチャー。拡大・縮小機能を存分に使って迷路の奥行きをだしている，秀作！攻略マップは私が作りました。



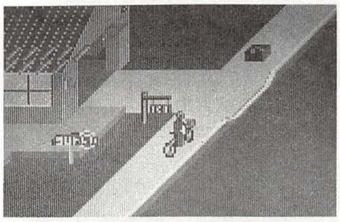
GAUNTLET
(4 PLAYERS)
アーケードから移植された，アクション・ロールプレイング。テーブルトークの大好きな君には，自信をもってお勧めしちゃう！2人以上で遊ぶのが，通だ。



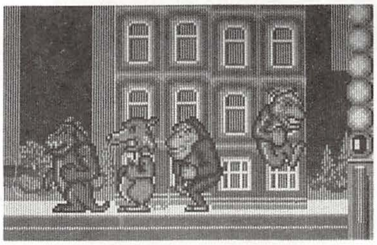
KLAX
これもアーケードから移植の，アクション・パズル。ステレオ対応の音と，グラフィックが美しい！私も一時期，これにハマッてました。



MS. PACMAN
あの，ナムコのパックマンのアレンジ版。オリジナルとアレンジの2モードがあって，3倍くらい楽しめちゃう。これからもナムコのソフトは，たくさんでる予定です！



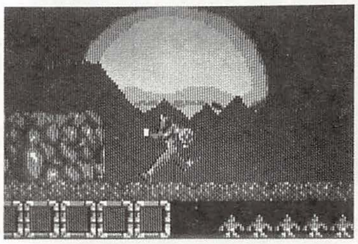
PAPERBOY
アーケードからの移植。新聞配達アクション・ゲーム。思っていたより，ずっと操作性が良かった。



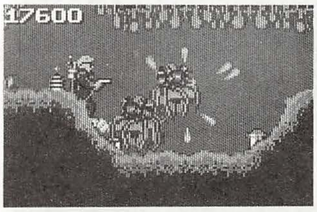
RAMPAGE (4 PLAYERS)
君は街を破壊することに生命を賭ける怪獣だ。マルチで遊ぶと，友達との決闘ができる。



ROADBLASTERS
敵の車をレーザーで蹴散らす，バトル・レーシング・ゲーム。遊びごたえのある1本！



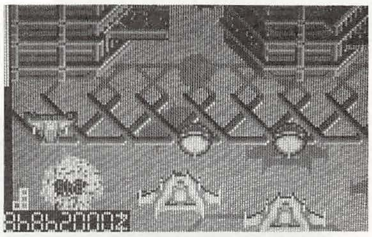
RYGAR
テクモのアルゴスの戦士の移植。格闘物の好きな君へ！



SLIME WORLD (8 PLAYERS)
スライムが大地を埋めつくす，この惑星から脱出しろ！迷路が常にウネウネして，おもしろ気色悪ゲーム！



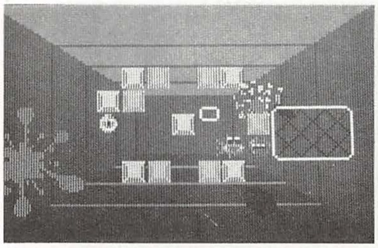
XENOPHOBE (4 PLAYERS)
基地に潜入したエイリアンたちをやっつけろ！マルチでの鬼ごっこは，ハラハラ，ドキドキものだ。



ZARLOR MERCENARY (4 PLAYERS)
お金を貯めて武器を強化していく縦スクロール・シューティング。これぞシューティング・ゲーム，という1本だ！

これから発売されるソフト

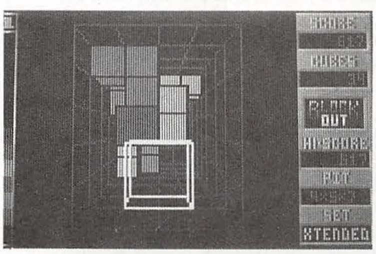
開発中の画面写真だけ紹介します。ほとんどのタイトルは，私もまだLYNX上で見たことがないので，内容やできばえは皆さんの想像にまかせます！



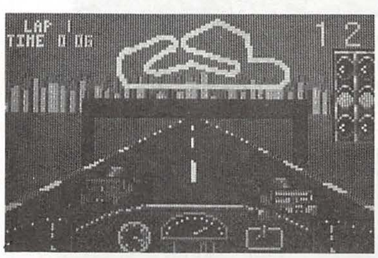
ROBOSQUASH



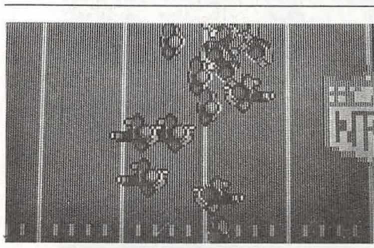
A.P.B.



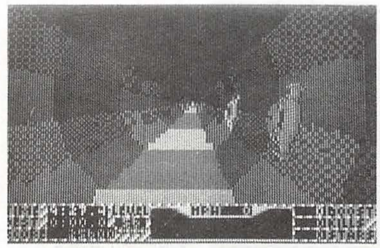
BLOCKOUT



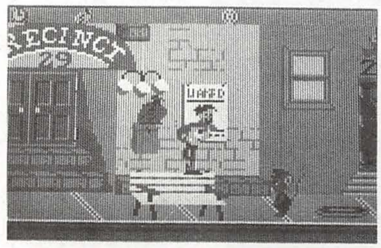
CHECKERED FLAG



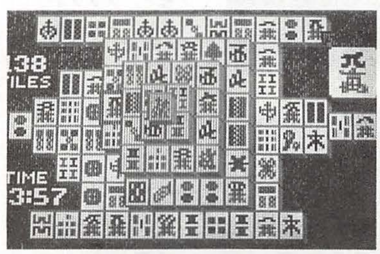
OFFICIAL NFL FOOTBALL



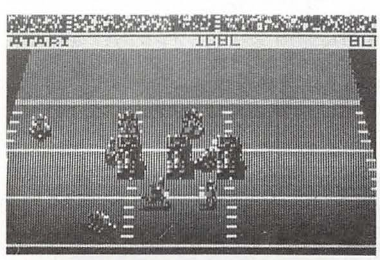
S.T.U.N. RUNNER



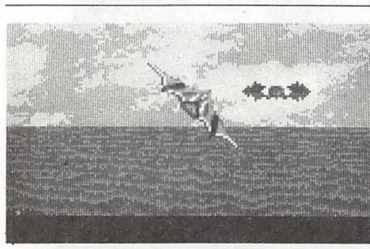
JUNKYARD DOG



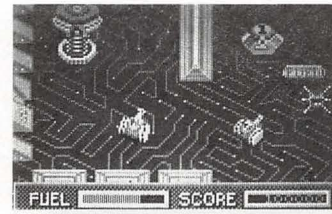
SHANGHAI



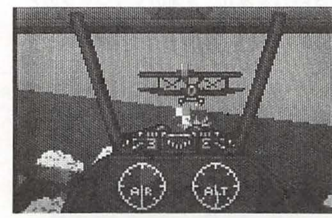
TOUNAMENT CYBERBALL



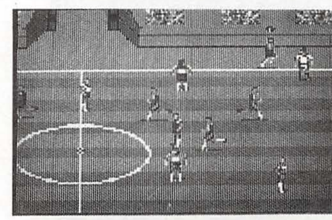
TURBO SUB



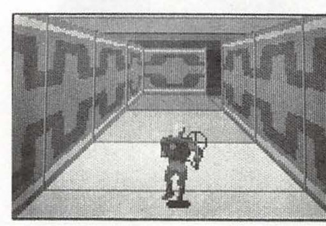
VINDICATORS



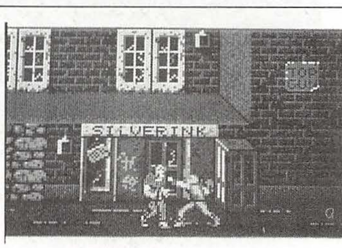
WARBIRDS



WORLD CLASS SOCCER



XYBOTS



NINJA GAIDEN

新作グッズだ！





この写真は,「LYNXポーチ」と「LYNX キャリング・ケース」だ。持ち歩くのにとても便利だぞ！LYNXファンの君ならそろえておきたい逸品だ。

価格は「LYNXポーチ」が2,800円,「LYNXキャリング・ケース」が3,800円。両方とも3月15日発売だ。詳しいことを知りたい人は、以下のところまで。

株式会社ムーミン：〒105 東京都港区芝3-1-14 日本生命赤羽橋ビル7F 03-3455-6161（代表）FAX03-3454-0775

いかがでした？LYNX Ⅱの魅力が十分に伝わったでしょうか？ では，また。りんくす倶楽部でお会いしましょう。

短期集中ハードウエア・レポート



EPSON PC CLUB編

第2回　PC CLUBを使う

●北澤充裕

前回に引き続いて，エプソンから発売された手ごろな価格（168,000円）の98互換機，PC CLUB（型番 PC－286C）についてレポートします。

PCCLUBが3.5インチ・ドライブを２基内蔵していることは，前回のレポートでも述べました。『ハードディスクは必需品だ』とまで言われる現在ですが，個人で使うかぎりは，とりあえず3.5インチ・ドライブ２基でもまだまだ大丈夫です。

今回は，PC CLUBで『どうやって，うまくソフトウエアを使うか』ということを中心に考えていきたいと思います。

ソフトウエアの選択

パソコン本体だけでは何もできないということは，みなさんご存じですね。そうです，パソコンはソフトウエアがあって，はじめて実力を発揮するものです。

それでは，このソフトウエアとはどのようなものなのでしょうか。

ソフトウエアとは，アプリケーション・ソフト，システム・ソフトなどのプログラム一般の名称で，ハードウエア（パソコン本体や周辺機器など）に対して，このように呼ばれています。

つまり，コンピュータにある目的の動作をさせるためのプログラムです。

たとえば，ワープロ・ソフトは，パソコンをワープロとして機能させるためのプログラムですし，表計算ソフトはパソコンで表計算するためのソフトなのです。

ですから，私たちがパソコンで何かをするためには，その目的にあったソフトウエアを選択する必要があるのです。

これは，当然のことながら，PC CLUBについてもあてはまります。PC CLUBをうまく使いこなすためには，これらのソフトウエアをうまく選択することが必要となります。

現在，PC CLUBで使える市販ソフトの数は，全部で9,000種類以上あることはカタログにも記載されているとおりです。しかし，ワープロ・ソフト一つにしても何種類とあるのですから，その中から自分の目的にあったソフトを見つけるのは大変なことです。

今回のレポートでは，数あるソフトの中から，目的別に適当な製品を選んで，PC CLUBの活用のしかたを紹介しましょう。

勉強CLUB

中学・高校生ともなると，学校でレポートの宿題などが出されるのではないかと思います。

普通ならば，レポート用紙に手書きでというパターンでしょうけれども，これをパソコンで書いて美しく仕上げれば，他の人よりも１歩リードすることは間違いないでしょう。

こんなときに役立つのがエディタと呼ばれる種類のソフトウエアです。

エディタとワープロは，文章を入力するという点においてなんら変りありませんが，ワープロが文章の入力から図形の編集まですべてを含んでいるのに対して，エディタは文章の入力や編集だけを目的にしているところに違いがあります。

つまり，レポートなどのように，レイアウトなどに凝る必要のない文章を書くには，エディタが適しています。

ここでは，メガソフトから発売されています『MIFES Ver5.0（価格38,000円）』を紹介します。このMIFESは非常に有名なエディタで，誰もが簡単に扱えるほどのシンプルな操作と，一度に15個のファイルを編集できるなどの充実した機能を兼ね備えています。

それでは，PC CLUBで実際にMIFESを使うにはどうすればよいのでしょうか。

システムの構築例を**第１表**に示します。

ここでは，システムであるMS－DOS（**注１**）に，日本電気の日本語MS－DOSを，日本語を入力するための日本語入力FEP（**注２**）に，管理工学研究所の松茸V2を使っています。

第１表のように，１枚目のディスクにシス

テム関係のファイルをすべて入れてしまい，2枚目を日本語入力FEP用の辞書と文章を保存するためのディスクとしておけば，非常に扱いやすいと思います。こうすることで，PC CLUBの二つのドライブを有効に使えます。

なぜ，日本語入力FEP用の辞書ファイルを2枚目のディスクに入れたのか理由を述べますと，MIFESのシステム・ファイルと切りはなしておけば，つぎに紹介する日本語ワープロでもこの辞書ファイルが入ったディスクを文書保存用ディスクとして使えるからです。

つまり，辞書が共通で使えるだけでなく，文章保存用ディスクも共通で使えれば，ディスクの管理が楽になるのです。

MIFESでレポートを書いたあとは，MIFESに付属の印刷ユーティリティを使えば，いとも簡単にきれいなレポートが印刷できます。

今まで鉛筆と消しゴムで苦労してレポートを書いていたけれども，エディタを使うことで，手軽にすばやく作れ，そのうえレポートの評価点があがればうれしいですね。

きっと友達からも，うらやましがられると思いますよ。

また，レポートの作成だけでなく，手紙を書いたり，その他ちょっとした文章を作る場合に，エディタは非常に便利なものですのでMS-DOSといっしょに購入することをおすすめします。

《第1表》レポート用

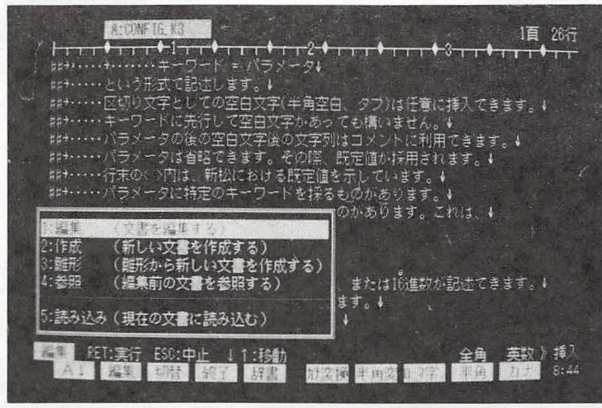
```
●1枚目のディスク
Volume Name : MIFES5
A:¥
 ├─IO       .SYS
 ├─MSDOS    .SYS
 ├─COMMAND  .COM
 ├─CONFIG   .SYS
 ├─AUTOEXEC.BAT
 ├─MTTK2    .DRV
 ├─MI       .BAT
 ├─MI5      .BAT
 └─MIFES5   <DIR>
     ├─MIFES    .EXE
     ├─MIFES    .HLP
     ├─MIFIND   .EXE
     ├─MITAGS   .EXE
     ├─MIFORM   .EXE
     ├─MIPP     .EXE
     ├─MILIB    .EXE
     ├─MIDEL    .EXE
     ├─MILC     .EXE
     ├─TAB      .EXE
     ├─MILOGO   .COM
     ├─MIKEY    .DEF
     └─MIKEY    .EXE

●2枚目のディスク
Volume Name : 文章DISK
B:¥
 ├─DIC      <DIR>
 │   ├─JISHO    .DIC
 │   ├─LEARN    .DIC
 │   ├─GAIJI    .DIC
 │   ├─INDEX    .DIC
 │   ├─BUNPO    .DIC
 │   └─USR      .DIC
 └─DOC      <DIR>
     ├─REPORT0 .DOC
     ├─REPORT1 .DOC
     ├─REPORT2 .DOC
     └─REPORT3 .DOC
```

《第2表》ワープロ用

```
●1枚目のディスク
Volume Name : 新松SYSTEM
A:¥
 ├─IO       .SYS
 ├─MSDOS    .SYS
 ├─COMMAND  .COM
 ├─CONFIG   .SYS
 ├─AUTOEXEC.BAT
 ├─MTTK2    .DRV
 └─MATU     <DIR>
     ├─MATULOGO.COM
     ├─MATU     .COM
     ├─MATU     .EXE
     ├─MATU     .HLP
     ├─MATU     .SET
     ├─CONFIG   .K3
     ├─MOUSEK   .COM
     ├─JISHO    .EXE
     ├─BTYPE    .COM
     └─BFIND    .COM

●2枚目のディスク
Volume Name : 文章DISK
B:¥
 ├─DIC      <DIR>
 │   ├─JISHO    .DIC
 │   ├─LEARN    .DIC
 │   ├─GAIJI    .DIC
 │   ├─INDEX    .DIC
 │   ├─BUNPO    .DIC
 │   └─USR      .DIC
 ├─DOC      <DIR>
 │   ├─REPORT0 .DOC
 │   ├─REPORT1 .DOC
 │   ├─REPORT2 .DOC
 │   └─REPORT3 .DOC
 └─BUN      <DIR>
     ├─CLASS    .BUN
     └─仕様書   .BUN
```



《写真1》管理工学研究所のワープロ・ソフト「新松」。入門者からプロの編集者まで使える高機能が売り。

機能を限定することで1枚のディスクに納まるので、ハードディスクがないマシーンでも十分使える。

ワープロCLUB

さて，エディタのつぎに紹介するのは，エディタとの対比で登場した日本語ワープロ・ソフトです。

さきほど説明したように，手軽に文章を書くという点では，エディタの上をいくのは難しいのですが，文章を編集するという点では，ワープロに勝るものはありません。

ワープロの利点は，ただ文章を書くだけでなく，文章に装飾をほどこしたり，図形を挟んだりするなどの，文章を見せるという点ですごい効果を発揮するということです。

最近では，個人用の安いワープロ専用機が広くでまわり，『一家に1台以上あるのでは』とか『テレビや冷蔵庫に次ぐ家電製品だ』とまで言われています。しかし，普通はワープロ・ソフトを使ったパソコンでのワープロのほうが，ワープロ専用機よりも充実した機能を持っているようです。

さて，あなたのPC CLUBをワープロにするソフトとして紹介するのは，管理工学研究所から発売されている『新松（価格58,000円）』というソフトウエアです。

新松は，一太郎（注3）やP1.EXE（注4）などとならび，98シリーズ用人気ワープロ・ソフトの一つです。

ワープロで文章を作るのはあたりまえですが，たとえばお母さんがクラス会の案内を作るために使ったのはいいけれども，地図を入れたくなった場合にはどうすればよいのでしょうか。手で書くのは面倒くさいですし，きれいに書けるかどうかも心配ですよね。

しかし，新松を使えば，そのような心配は必要ありません。新松にはイメージ編集用の『鶴』というユーティリティが付属しており，これを使うことで文章内に挿入するためのグラフィックを手軽に作れます。

このようにして，日常で必要な文章のほとんどは，このソフト一つで作れます。

新松をPC CLUBで使うためのシステム構築例を第2表に示しますが，この例ではワープロ本体だけを使うという目的で作ってあるので，鶴を使えません。

ディスク1に新松システム関係のファイルを集めて，ディスク2には日本語入力用FEPの辞書と，作った文章をいれておくところを用意しておきました。システムと辞書は，ともにサイズが大きいために場所を取るので，別々のディスクに入れたほうがよいでしょう。

新松は，初心者から上級者まで広く使える多くの機能を持ったワープロ・ソフトですが，システム本体のファイル容量がかなり大きいために，2枚のディスクに収めるのは大変なのです。そこで，作成例のようにあまり使わない機能を省いてしまうのも活用するための手の一つです。限られた機能の中で，その機能を最大限有効に使うように努力すれば，快適な環境を作りだせるというものです。

ところで，ワープロで文章を作ったけれども，文章を印刷するためのプリンタがないのではお話にならないですね。最近は，早くて安いプリンタが各社から発売されているので，ワープロ・ソフトの前にぜひプリンタを購入しておきましょう。PC CLUBは，デスクトップ機と同じプリンタ用コネクタを使っているので，すでに98シリーズで使えるプリンタを持っている人は，そのまま使えるでしょう。

プリンタは持っているけれども，新松で使えるかどうか心配している人もいることと思いますが，新松は98シリーズに対応しており各社のプリンタ111種類に対応しているので，まず心配ないでしょう。

とにかく，見栄えのするかっこいい文章を作りたいのであれば，ワープロ・ソフトを使うことです。PC CLUBは，どんなにわがままな意見でも，しっかりと対応してくれるでしょう。

音楽CLUB

みなさんはDTM（デスクトップ・ミュージック）という言葉を聞いたことがあります

か。

DTMとは，要するにコンピュータ・ミュージックであり，作曲や演奏などの過程をコンピュータで行なってしまうシステムのことです。このDTMは，最近になって急激に人気がでてきたもので，手軽に音楽を楽しめることから，プロの音楽家から一般ユーザーにまで広く親しまれています。

さて，PC CLUBで音楽を楽しむには？ということで，ここではKAWAIの『サウンドパレット』という新製品を紹介しましょう。

●サウンドパレット

この製品は，河合楽器が発売した98シリーズ用MIDI音源（**注5**）ボードです。具体的には，MIDIインターフェースとPCM音源が一つのボードに搭載されたものと，それらを操作するための音楽ソフトがいっしょになっています。

今まで，98シリーズでDTMを楽しむためには，MIDIインターフェースとMIDI音源，音楽ソフトウエアの3種類を別々に揃えなければなりませんでした（**注6**）。

サウンドパレットでは，インターフェースと音源が一体になっていて，98シリーズの本体に内蔵できることから，より簡単にコンピュータで音楽を楽しむこと念頭においた製品であることがうかがえます。

サウンドパレットの中核をなす音源には，16ビットPCMステレオ音源（**注7**）を採用しており，128の楽器音色と128のリズム音色の中から，最大で16音発音できます。

これだけ小型ながらも，パンポット，ピッチベンド，ボリューム（**注8**）などのMIDIコントロールチェンジにもちゃんと対応しているため，DTM用の音源として申しぶんのない実力を持っていると言えます。

また，入力1系統／出力2系統のMIDI入出力端子を装備しているので，他のMIDI音源をつなぐことで，簡単にシステムの拡張を行えます。

●PC CLUBで動かす

それでは，実際にPC CLUBで使ってみましょう。

PC CLUBの背面にある拡張スロットに，サウンドパレットの本体を注意深く挿入します。これだけでシステムの設定は終わりです。面倒なケーブルの配線などは一切必要ありません。

さて，このボードを制御するためには，サウンドパレットに付属の音楽ソフトMMK-98を使わなければなりません。

ここで，MMK-98について簡単に紹介しましょう。

MMK-98は，サウンドパレット本体であるMIDI-PCM音源ボードMSB-98をコントロールするためのソフトウエアで，16の演奏トラックと1リズム・トラックを合わせた計17トラックのマルチ・トラック・シーケンス・ソフトです。

このソフトを使うためには，データ入力など，ほとんどの操作をマウス（注9）で行なうのでバスマウスが必要です。

MMK-98を起動すると，まずエディット用のメイン画面になります。

エディット用のメイン画面には，5線譜が書かれており，マウスによるイージー・オペレーションと多彩な編集機能によって，快適な操作環境を提供します。

また，リズム・トラック用にリズム・パターン・エディタが用意されているので，目で確認しながら微妙な入力ができます。

他の機能として，演奏中の各トラックごとの音程や音量をグラフィックに表示させるグラフィック・モニタ機能や，音を確認しながら入力できるサウンド・モードなど，効率よい入力のための機能が用意されています。

自分で入力する前に，付属のサンプル曲（全10曲）を聞いてみるのもよいでしょう。

ここでは詳しく扱いませんが，サウンドパレットは，このような標準的な機能以外にKAWAI独自の機能を持っています。これらの機能を使うためには，付属のディスク内に入っている〝おまけ〟ソフトKAWAI.EXEを用います。これによって，音色の配置を変更したり，オートパン，ビブラートを設定するなどの特殊な機能を引きだせます。

このサウンドパレットは，1ボードながらも多彩な機能を秘めており，簡単な操作でコンピュータ・ミュージックを楽しめるだけでなく，より高度な使用までもカバーできるだけの能力を持っています。

拡張スロットが一つしかないPC CLUBに，ぴったりの製品ではないでしょうか。

ゲームCLUB

PC CLUBは，98シリーズ用のゲームをそのまま楽しめます。さらに，FM音源に対応しているゲームであれば，さらに迫力が増すことは間違いないでしょう。

いろいろなゲームをやることで，改めてPC CLUBのすごさを肌で感じとれるでしょう。

●いかに使うか

現在発売されている，ソフトウエアの数はなんとも膨大な量ですね。

一昔前は，目的のソフトを探すのにもままならなかったのですが，今はまったく逆で，ソフトの種類が多すぎて，選ぶのが大変になってきています。

これから先，これらソフトウエアの数は，さらに増えていくでしょうけれども，いつの時代でもコンピュータの利用価値は，ソフトの選択で決まります。

とにかく，PC CLUBを生かすも殺すもあなたしだいなのです。あなた自身が何をやりたいのか，という明確な考えをもって，それに適したソフトウエアを見つけられるようになれば，PC CLUBはもうあなたの一部ですよ。

今回のレポートで行なったシステム構築例をみていただければ，3.5インチ・ドライブ2基でも十分にやっていけることがおわかりいただけたのではないでしょうか。

次回は，ハードディスクなどを接続して，PC CLUBのシステム・アップについてレポートします。

注 釈

※**注1**：オペレーティング・システムの一種。現在では，パソコンの標準的なオペレーティング・システムとなっており，いろいろな分野で使われている。

※**注2**：かな漢字変換などの機能により，日本語入力をするためのソフトウエア。

※**注3**：ジャストシステムから発売されているワープロソフト。現在はVer4までリリースされている。

※**注4**：デービーソフトから発売されているグラフィック・ワープロ・ソフト。

※**注5**：Musical Instrument Digital Interfaceの略で，デジタル方式の電子楽器を相互連動させるための世界統一規格。これによって，電子楽器の組み合わせや，コンピュータによる集中制御が容易なものとなった。

※**注6**：コンピュータ・ミュージックの名を広めた，ローランドのミュージくん／ミュージ郎という製品も，すべて同梱されているという点においてはサウンドパレットといっしょだが，インターフェースと音源が別々である。

※**注7**：PCM（パルス・コード・モジュレーション）方式とは，電気化されたアナログ信号をパルスで区切り，それぞれを量的に計測したものにコードを付けてデジタル信号に変換する方式である。この方式を用いて，元の音データをメモリしておく音源をPCM音源という。この場合の16ビットというのは，量子化ビット数（コードを付けるときのきめの細かさ）のことである。CD（コンパクト・ディスク）も16ビットであるが，サンプリング周波数の違いで音質は変ってくる。

※**注8**：パンポットとは，音を左右に振分ける機能。ピッチベンドは，音程をスムーズに上下させること。

※**注9**：画面上にある一点を指し示すための入力用周辺機器。形状がネズミに似ていることからこう呼ばれる。

新製品紹介

2HDのフロッピーディスク500枚ぶんを記録できる！

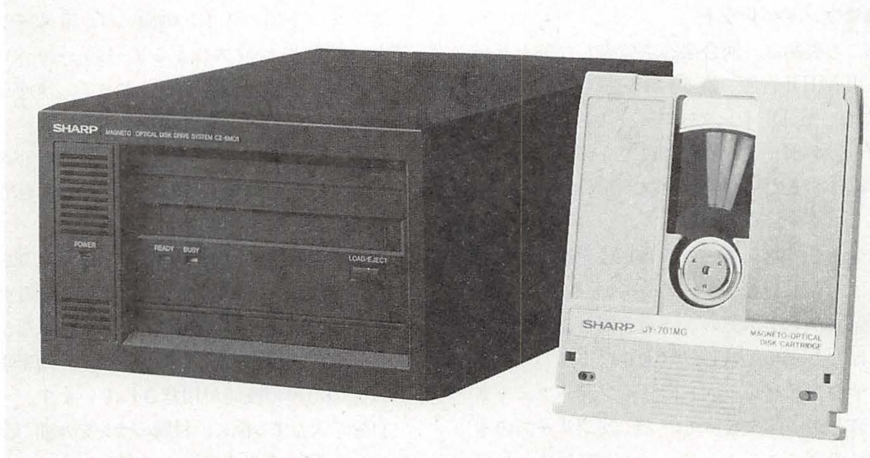
SHARP

光磁気ディスク・ドライブ「CZ-6MO1」光磁気ディスク「JY-701MPA」

● Written By 6st.Inv.

「ハードディスクは容量が大きくて便利だけど，メディアの取り替えができないから困るね…」なんてことを考えたことはありませんか？　これは，今までフロッピーディスクを使ってきた人が，ハードディスクを使うと最初に感じる唯一の不満ではないでしょうか。

ここでは，このような問題を解決する「光磁気ディスク・ドライブ：CZ-6MO1」と「光磁気ディスク：JY-701MPA」を紹介します。



《写真1》写真左は光磁気ディスク・ドライブ「CZ-6MO1（価格450,000円）」。インターフェースはSCSI。電源スイッチなどは後ろ側にある。正面にはイジェクト・ボタンと動作LEDが3つある。

写真右は光磁気ディスク「JY-701MPA（価格30,000円）」。大きさは5インチのフロッピーディスクと同じ。厚さは1cm程度。シャッターは3.5インチのフロッピーディスクと似た構成

光磁気ディスクとは何もの？

最近はハードディスクの容量も100MB以上の製品が多くなり，かなり安価になってきました。

しかし，ユーザーが扱うファイルも着実に巨大化しているため，近い将来には100MBでも不十分になるかもしれません。

さらに，ハードディスクはフロッピーディスクとは違って，記録メディアを交換することができません（一部例外がありますが)。ですから，ハードディスク上では平気で扱っていた巨大データをいざ運ぼうと思うと，フロッピーディスクにいったん書き込んでから，そのフロッピーディスクを運ぶことになります。

ところが，フロッピーディスクは速度が遅い上に1MB程度の容量しか記録できません。これで数10MBのデータを運ぼうとすると大変です。

そこで，登場するのが光磁気ディスク・ドライブです。これは，記録密度を高めるために光（レーザー光線）を用いた磁気記録装置で，容量は数100MB以上，ディスクはドライブから取り出して交換&持ち運び可能というものです。つまり，ハードディスクの持つ欠点を克服した大容量メディアなのです。

大容量600 MB!!!

光磁気ディスクの優れている点はなんといってもその容量です。片面だけでざっと300MB,両面で600MBとなります。市販されているハードディスクはほとんどが200MB以下であることを考えると，いかに大きな容量を持っているかがわかります。ちなみに，2HDフロッピーディスクは1枚で1.2MB程度ですから，光磁気ディスク1枚にフロッピー500枚分のデータを書き込めるわけです。これだけの容量があればディスクの残り容量を気にする必要がありません。

このように，光磁気ディスクによって，容量の心配がいらないシステムが実現します。持っているデータのすべてにすぐアクセスできるというのは非常に便利なことです。

また，光磁気ディスクはメディアの交換ができます。600MBを何枚か持てるわけです。ハードディスクはいっぱいになったら増設しない限り，それ以上の書き込みはできませんが，光磁気ディスクであればもう1枚買い足せばいいだけです。

持ち運びできる――その将来性

光磁気ディスクのもう一つの特徴として，メディアを持ち運びできるということがあります。600MBものデータを持ち運びできるというわけです。

光磁気ディスクは5インチのフロッピーディスクが厚くなった程度の大きさですから，ポケットはつらいにしても鞄などには楽に入ります。また，CDと似た

ケースに納めるようになっていますし，3.5インチのフロッピーディスクのようにディスク自体にシャッターがついていて，ほこりなどのゴミがディスクに付着しないようになっています。

このように，持ち運びに関しては安全面での工夫がされているため何も問題がないのですが，現時点では「持っていくところがない」という超特大問題があります。光磁気ディスクはまだ登場して間もないため，ドライブがまだ広まっていません。ですから，今の段階では持ち運びができるというのは特長ではあっても，利用する機会がほとんどない，というのが現状です。

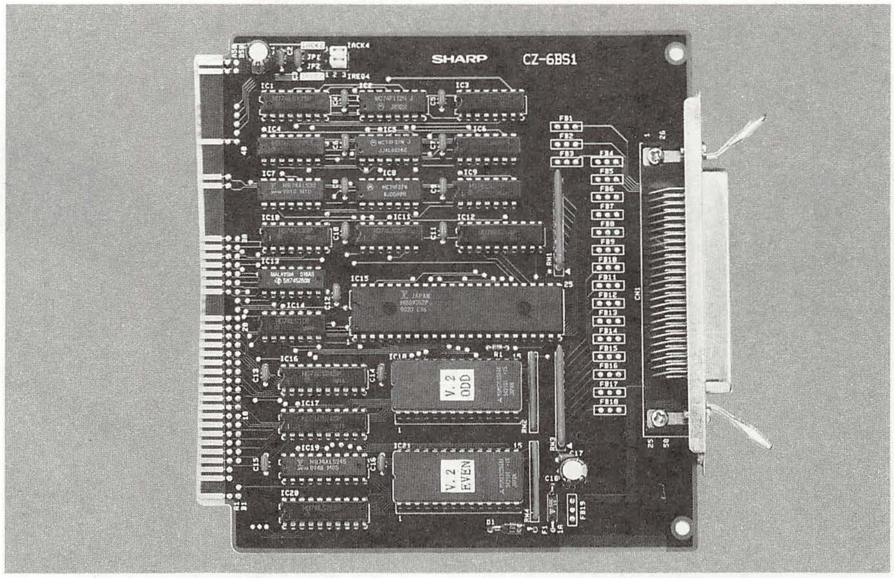
しかし，扱うデータが毎日のようにたまっていき，個々のデータも大きくなっていることを考えると，いまの2HDフロッピーディスクではいずれ容量不足でパンクすることが目に見えています。

2MB，あるいは4MBのフロッピーもあるようですが，規格が世界的に広まっているという点で光磁気ディスクが持ち運びメディアの主流となることは間違いないでしょう。数年後，光磁気ディスク・ドライブがどのマシンにも付属するようになったとき，600MBを持ち運びできるという光磁気ディスクの実力の真価が発揮されることでしょう。

シーク速度の問題

光磁気ディスクの機能面での欠点は，シーク速度が遅いということです。どれぐらい遅いかというと，いわゆる「遅い」ハードディスクより遅く，最悪の場合フロッピーより遅くなることもあるほどです。ですから，ハードディスクのかわりとして光磁気ディスクを使う場合は，この「遅さ」が問題となってしまいます。はっきり言ってしまうと，光磁気ディスクはハードディスクのかわりにはなりそうもありません。つまり，ハードディスクと比較するのは無理があるというわけです。

なお，シーク速度は遅いのですが，データの転送速度は高速で，ハードディスク並の速度になっています。



《写真2》SCSIインターフェースを持たないX68000にSCSI機器を接続するためのボード「CZ-6BSI（価格29,800円）」。これを装着することで光磁気ディスクをはじめとするさまざまなSCSI対応拡張機器が接続できる

使ってみると……

光磁気ディスクはパソコンからみるとハードディスクと同じものとして扱われます。ですから，実際に使う場合はハードディスクと同じように使えます。

ディスクは5インチ・サイズですからわりと大きいのですが，600MBものデータが入ることを考えると非常にコンパクトといえます。なお，ディスクにはライト・プロテクトがかけられるようになっています。

ディスクをドライブにセットすると，ビデオデッキのようにオート・ローディングされます。その後，しばらくするとREADYランプがつき，アクセスできるようになります。動作音は意外に大きく，あたりが静かな場所では気になるかもしれません。

お・ね・だ・んは？

シーク速度には問題があるにしろ，光磁気ディスクは非常に便利なものです。しかし，現時点では価格が高いため個人で購入するのは難があります。

容量のコスト・パフォーマンスはハードディスクよりよいのですが，アクセス速度の点でハードディスクのかわりとしては使いにくいため，すぐに一般に普及するとは考えにくいのです。

しかし，今後ユーザーが扱うデータが大きくなれば，大容量&交換可能で持ち運び可能なメディアという光磁気ディスクの長所が一段と注目を浴びるようになり，活用されるようになるでしょう。

こうなれば，光磁気ディスクは「ハードディスクをサポートする大容量フロッピーディスク」というような性格を持って発展していくのではないでしょうか。

参考

●シークタイム

ディスク・ドライブのヘッドがアクセスするデータの存在する場所へ移動するまでの時間。これが，長くなるとアクセスが遅くなる。各種ドライブの性能の目安となる。

今回紹介した光磁気ディスク・ドライブ「CZ-6MO1」のシークタイムは105ms。市販のハードディスクのシークタイムが20msであることを考えると，光磁気ディスクは遅いことがわかる。

ジョイスティックが固定できる"イス" ゲーマーのための スーパー・アイテム登場！

バトルシート MENKURI



●バトルシート「MENKURI・メンクリ」
価格7,800円（税込み）
通信販売のみ　送料1,000円(全国一律)
〒955新潟県三条市田島2-23-3
田島ハイツ203号室
アイアンクラフト
☎0256-33-6111 AM10：00〜PM6：00

みなさんはジョイスティックはどうやって使ってますか？　ヒザの上？　机の上？　え？　パッド？　まあパッドの人はおいといて，机に固定している人も結構いるようですね。

「ジョイスティックを固定する」というのは簡単なようで案外めんどうくさいものです。ゲーム専用の机ならネジで止めてしまう手がありますが，そうでないと取り外しがめんどうです。そのうえ，ゲーム中に力が入ってくると，机の上の物が倒れたり落っこちたりといった悲劇もしばしばおこります。

"MENKURI"は写真を見てわかるとおり，ジョイスティックを固定する「イス」です。

おそらく今までにも多くの人がジョイスティックを固定する機構を考え，商品化しようと試みたことでしょう。しかし実用に耐える商品は現れませんでした。

多くのゲームマニアは机に固定することを考え，実行していることでしょう。しかしここにもう1歩進んだ考えを持ったマニアがいたのです。

【ナイス・アイデア！】

"MENKURI"の製造・販売元のアイアンクラフトはじつは家具の開発・設計が専門の会社です。この会社の代表S氏は無類のゲーム好きで，自ら試行錯誤した末にこの"MENKURI"にたどりついたんだそうです（じつはこの試行錯誤がおもしろいのですが，そのお話はまたの機会に）。

この「イスに固定する」というアイデアは，なぜ今まで商品化されなかったのか不思議なくらい単純なものですが，アイデアというのはそんなもの。商品化までこぎつけたアイアンクラフトさんに脱帽です。

【体験レポートです】

実物を見たK村の第一声は「ゲッ小さい！」でした。360×360×500（mm）という大きさは，極端に言えば風呂の座イスのように見えたのです。これでは大人がプレイするのは苦しいのでは……？　と思いました。

しかし，それ以外の部分ではさすがに家具メーカーさんの製品だけあって，イスとしての作りはしっかりしているし，デザインもシャレている。これで7,800円という値段でも安いのに，ジョイスティック・ホルダーまで付いている。不思議な気さえします。



▲『MENNKURI』でどんなゲームも面クリアといこう

作りがシンプルなので使いかたもきわめて簡単。説明書も読まずにいきなり組み立てることができました（みなさんは説明書はきちんと読んでくださいね）。しかし！　ここでもう一つ問題点を発見！　ジョイスティックを固定するホルダーのアームが短いのです。その結果，ジョイスティックの高さが低めになることと，ホルダーを前後にスライドさせられる幅が狭く，ベスト・ポジションに届かないという結果になったのです。

少々窮屈だなと思いながら，ゲームをやってみました。すると意外にも，イスが小さいことや，ジョイスティックが低いことはほとんど気になりません。むしろ快適にプレイできてしまいました。「固定の威力」とでも言いましょうか。考えてみれば，アーケードのテーブル筐体でも，狭い場所と低い位置でゲームをやってますよね。もっとも，パソコンが机の上にあったので，長時間プレイしていると首が痛くなってしまいましたが……。

日本の住宅事情を考慮したというウワサもありますが，もっと大きな大人バージョンもほしいところです。

アイアンクラフトさんは，今後この"MENKURI"関連の商品も企画していく方針だそうで，先行きがとっても楽しみです。"MENKURI"自身もかなり拡張性がありそうですしね。　（K村）

アミーガでも人気の 高機能グラフィック・ソフト登場

PC-9801シリーズ対応

DELUXE PAINT Ⅱ

デラックス・ペイントⅡ　●価格36,000円

問い合わせ先
ビーピーエス
〒226神奈川県横浜市緑区鴨居3-1-3
ユニオンビル5F
☎045-931-0151

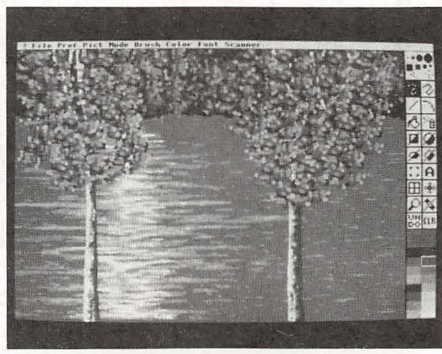
アミーガなどで評判の高いグラフィック・ソフト「デラックス・ペイントII」のPC-9801対応版がビーピーエスから発売されました。

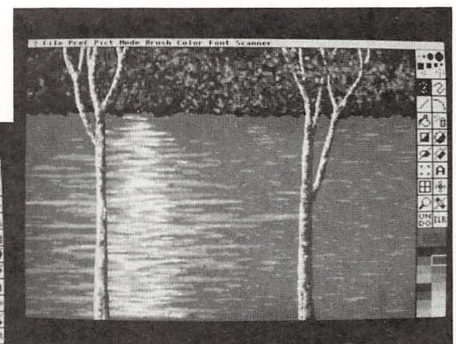
このグラフィック・ソフトは基本的なグラフィックの描画はもちろん，特定のパターンを筆にできる「ブラシ」，ある一定の場所をブラシで取り込んだパターンなどで塗りつぶす「パターン・フィル」，遠近法による疑似3次元の効果がだせる「パースペクティブ」，パレット交換による「疑似アニメーション」などなど…，驚くほど豊富な機能を備えています。

画面モードはハードウエアの制約から640×400，640×200で，それぞれについて8色，16色表示が選べるようになっています。この同時発色が8色や16色というのは少ないような気もしますが，さまざまな機能に助けられてPC-9801のグラフィックのすばらしさを引きだすことができます。

また，「ボクはどうも絵が苦手だ」という人には，美しいグラフィックが簡単に描ける「シンメトリ・サイクル・スペアページ」機能もあります。これは，ペンと点対称に中心点より最大40点の放射状に動くペンを持てるので，万華鏡のような模様が簡単に描けます。

それでは，『デラックス・ペイントII』が持つ豊富な機能の主だったものを紹介していきましょう。





《写真1右，写真2左》バックにある木の葉のパターンを取り込んでペンにすることで，木に葉を付けることができる

わかりやすい画面構成

写真1，2からもわかるように，グラフィックの描画に使用する10種類のペン先と18種類の機能は，すべてアイコン化されて画面右側にまとめられています。

これらの機能は，他のグラフィック・ソフトでもなじみ深いものですが，アイコンの表示がシンプルで覚えやすく，適度な大きさでクリックしやすいので，使いやすく感じるでしょう。

また，各機能の処理速度がスピーディなので，たいへん作業がしやすく，ペン先がマウスの動き対してダイレクトについてくるのでイメージどおりの絵が描けそうです。

それでは，アイコンの一つ一つについて簡単に説明していきましょう。

不連続自由曲線

ペンで破線のような自由曲線を描きます。BASICなどの言語でグラフィック・ソフトをプログラムした人ならば，必ず経験があることですが，「線を描く」という作業は高速にループしたドットの描画を連続させたものです。ここでは，自然な不連続感をだすために，ループにウエイトでも入れている感じになります。これによって，軽くマウスを動かしてもきれいな破線が描けるのです。

連続自由曲線

これが通常の自由曲線です。10種類のペン先の他に，ブラシ機能で取り込んだパターンなどで描くことができます。不連続自由曲線に対してスムーズな線が描け，グラフィック・ソフトの中でも連続感が高いほうでしょう。

直線

ペン先で始点と終点を決め，その間が直線で結ばれます。始点でマウスの左ボタンを押し，終点までドラック（ボタンを押しながらマウスを移動させます）します。

曲線

自由曲線に比べて，テンプレートで描

いたような正確な曲線が得られます。始点と終点を指定するのは直線と同じ方法ですが，その後で直線のまん中あたりを引っ張るようにして曲げて，好みの曲線になったら固定します。ちょうどはがねの両端に力を加えて曲げたような曲線になります。

フィル

前景色，背景色などで指定の領域を塗りつぶします。

指定の領域は連続した線で囲まれていればOKで，**写真3，4**にあるように人物の上着やズボンの中だけを塗りつぶすといったこともできます。この**写真3，4**では，パターンで塗りつぶすことで，リアリティをだしています。

さらに，図形などではグラデーションを指定することで立体感をだすこともできます。

ブラシ・セレクタ

グラフィックの一部を指定して，カスタム・ブラシを作ることができます。通常は正方形の枠で指定しますが，複雑なパターンの場合は多角形で取り込めるので便利です。

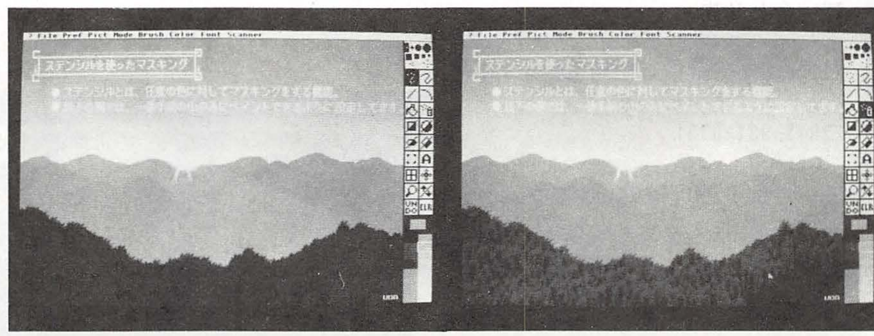
この複雑な指定をする場合は頂点の指定回数を500回以内に収めなければなりませんが，実用上問題になることはないでしょう。また，この指定では一辺が4ドット以上でなければならないので注意が必要です。

実際の使いかたとしては，小さな木を1本取り込み，これをペンにして描けばアッという間に森が完成する，といったところでしょうか。ここでは，**写真1，2**に見られるような使いかたをしてみました。バックには葉のおおい茂った林があり，手前に裸の木が2本あります。この2本の木に葉を付けるのに一つ一つていねいに描くのではなく，バックの葉のパターンをブラシに取り込み，これをペンとして使うことで，簡単に2本の木に葉をいっぱい付けることができます。

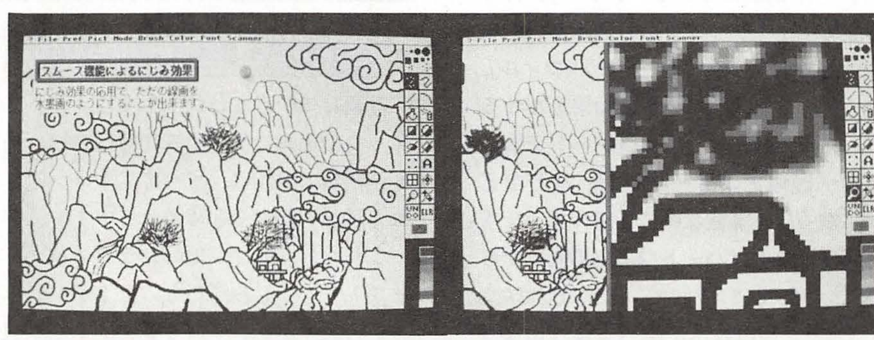
また，このブラシ・パターンはファイルとして保存ができるので，さまざまなブラシ・パターンを保存しておき，必要の応じて使えば可能性は無限といえるでしょう。



《写真3（左），4（右）》写真3のような人物の上着とズボンにパターンを張り込む。指定したパターンが小さくても，写真4のズボンのように繰り返されて模様になる



《写真5（左），6（右）》ブラシ・セレクタで1本の木をペンにして森を作る。ここでは，森にしたい境界線がはっきりとしているので，マスキングをして指定領域内から木がはみださないようにしている



《写真7（左），8（右）》指定した画面の一部を拡大して見ることができる。ここでは，線画を「にじみ」の機能を使って水墨画風にしているところ。ドット単位で拡大すると，うまくにじんでいくようすがよくわかる。このルーペ機能で倍率を自由に調節できるのは便利だ

ルーペ／ズーム

多くのグラフィック・ソフトに付いている機能です。グラフィックに重点をおくパソコンの中には，BIOSにこのルーチンを搭載するものがあるほど多く使われます。

ルーペは画面の一部を拡大して，ドット単位の細かい修正をする場合などに使います。このアイコンをクリックすると，**写真7，8**のように画面左が通常のグラフィック画面に，右側が拡大されたルーペ画面になります。

このルーペの倍率を変えられるのがズーム機能です。このソフトでは，多くのグラフィック・ソフトと比べてズーム機能が充実し，倍率を4倍～576倍まで23段階にも変えることができるので，自分に必要な倍率が簡単に得られるのです。

また，通常倍率が変化するとき，ソフトがすばやく反応するので，イメージが消えないうちに作業にかかれるのも利点の一つでしょう。



《第1図》欧文フォントのプリント・アウト例：FONTというプルダウン・メニューには15種類ものさまざまな書体が用意されている。書体によってはポイント数が選べるものもあり，オリジナル・カードを作るのに役立ちそうだ

Ａテキスト

デラックス・ペイントIIでは，グラフィックの中に文字を入れることができます。もちろん日本語の入力もVJE-βが標準添付されていますから可能ですが，さすがアメリカ育ちのソフトとあって欧文のフォントがたいへん充実しています。

プリント・アウト例でもわかるように，遊び心いっぱいの書体が15種類も用意されているのです(第１図)。また，書体によっては複数のポイント（文字の大きさ）が用意されているのもあります。

この楽しいフォントは，実はたいへんな機能を持っているのです。Macなどのパソコンを使っている人はあたりまえと考えるでしょうが，これらのフォントはすべてプロポーショナル印字をしているのです。

通常，PC-9801などで日本語ワープロ・ソフトを使っている人にはわかるでしょうが，MS-DOSのテキストはIでもMでも関係なく半角／全角それぞれの同じ間隔でしか表示ができず，また多くのプリンタも同様にプリント・アウトします。

ところが，欧文を美しく見せるためにはそれぞれの文字に幅に合った詰めかたがあり，このソフトのフォントは自動的に行ないます。

強力な パースペクティブ機能

このパースペクティブ機能は遠近法を利用して，疑似3Dを簡単に作るというものです。通常，紙に遠近法を使った立体的な絵を描く場合，焦点から定規で線を引くことでだいたいの感覚がつかめますが，コンピュータのディスプレイの場合はカンに頼るしかありません。

そこで，プルダウン・メニューにあるこの機能の登場です。

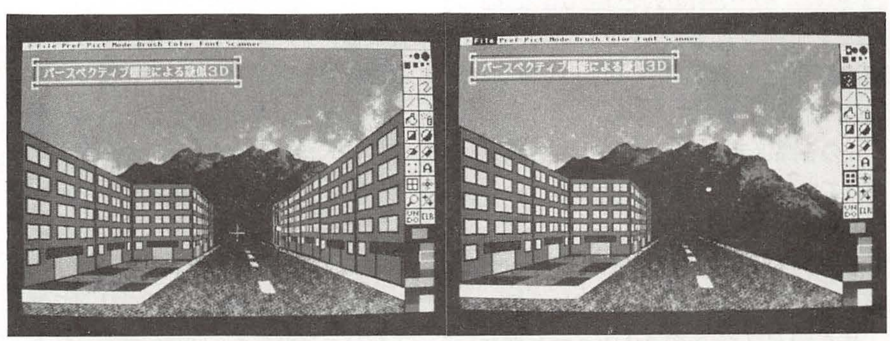
これは，ディスプレイ上で遠近法の焦点を決めると，指定の図形や絵がその焦点に向かって自動的に小さくなっていきます。つまり，焦点に近ければ近いほど小さくなっていきます。

この機能のサンプルが**写真9，10**です。ここでは取り込まれたビルの正面の絵が，指定した焦点に向かって小さくなっていくのがわかります。

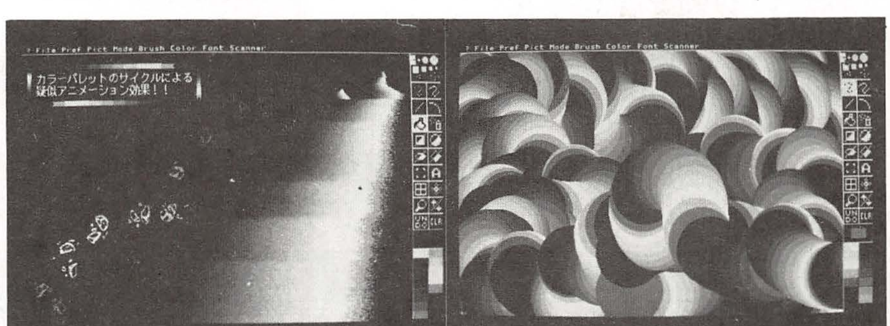
★

まだまだ紹介しきれなかった機能がたくさんありますが，この他にもアイデア次第で楽しめる機能がいろいろあります。

PC-9801シリーズは最大4096色の中からパレットにおいた16色しか使えませんが，このソフトの機能ならば16色でも十分楽しめます。



《写真9（左），10（右）》パースペクティブ機能。これは，このソフトの目玉ともいえる機能で，簡単に疑似3Dグラフィックスを作れるというもの。最初に立体感をつけたい図形を取り込み，遠近法でいう焦点を指定する。すると，取り込んだ図形はこの焦点に近づくほど小さくなり，自然な感じのパースが得られる



《写真11（左），12（右）》疑似アニメーション。16色のパレットを同色系の異なる階調でまとめ，パレットを一つずつ交換することでアニメーション的に見せる手法。パレット交換のスピードも設定できるので便利だ

PC-9801用音楽システム

98NOTE対応のコンパクトな音楽システム

ミュージ郎Jr.NOTE

●価格93,000円

問い合わせ先
ローランド（株）
〒101東京都千代田区神田須田町2-11



●LAサウンド・モジュール/MIDIプロセシング・ユニット
CM-32LN

●付属ソフトウェア
(3.5インチ)

●取扱説明書
(プレイ編、リファレンス編)

「ミュージくん」からはじまったローランドのデスクトップ・ミュージック・システムのラインナップに待望の98 NOTE専用のシステムが発売されました。

このシステムは，音源ユニット「CM 32-LN」と98 NOTEの拡張バスを，MIDIケーブルを使わずにダイレクトに接続するようになっています。

98NOTE専用の音源ユニット

「ミュージ郎Jr. NOTE」には，98 NOTE専用の音源ユニット「CM-32 LN」がついてきます。

この音源はデータショウなどでも展示されていたので，見覚えがある人もいるかもしれませんが，特別な拡張をしなくても98NOTEでコンピュータ・ミュージックが楽しめるようになっています。

基本的なスペックは「ミュージ郎Jr.」に付属のCM-32Lと同等で，最大発音数32音のLA音源，最大同時発音数8音のPCMリズム音源，そして爆発音など音楽をドラマティックに演出する効果音を搭載しています。

もちろん，コンピュータ・ミュージックには欠かせない8チャンネル完全マルチ・ティンバでLA音源を各チャンネルに振りわけることができます。

このLA音源は，音を構成する最小単位をパーシャルと呼び，CM-32LNでは最大32パーシャルまで同時に発音させることができます。ところが実際には，一つの音色が複数のパーシャルで構成されていることが多いため，音源が各チャンネルのパーシャルを瞬時に判断して，8チャンネルに振りわけるようになっています。

「CM-32LN」では98NOTEの拡張バスと接続されるので，98NOTE側からの信号はMIDI端子を使いません。しかし，CM-32Pなどを接続してミュージ郎に拡張したり，他の音源も鳴らせるようにMIDI端子を音源側に装備しています。つまり，この「CM-32LN」はLA音源シンセサイザとMIDIインターフェースを一つのまとめたものと考えることができます。

《第1表》LA音源シンセサイザ音色一覧（その1）

アコースティック・ピアノ1	アコースティック・ピアノ2	アコースティック・ピアノ3	エレクトリック・ピアノ1	エレクトリック・ピアノ2	エレクトリック・ピアノ3	エレクトリック・ピアノ4	ホンキートンク
エレクトリック・オルガン1	エレクトリック・オルガン2	エレクトリック・オルガン3	エレクトリック・オルガン4	パイプ・オルガン1	パイプオルガン2	パイプオルガン3	アコーディオン
ハープシコード1	ハープシコード2	ハープシコード3	クラビ1	クラビ2	クラビ3	セレスタ1	セレスタ2
シンセブラス1	シンセブラス2	シンセブラス3	シンセブラス4	シンセベース1	シンセベース2	シンセベース3	シンセベース4
ファンタジー	ハーモパン	コラール	グラッセス	サウンドトラック	アトモスフィア	ウォーム・ベル	ファニー・ボックス
エコーベル	アイスレイン	オーボエ2001	エコーパン	ドクター・ソロ	スクール・デイズ	ベル・シンガー	スクエア・ウェーブ
スクリングス・	スクリングス・	スクリングス・	ピチカート	バイオリン1	バイオリン2	チェロ1	チェロ2
コントラバス	ハープ1	ハープ2	ギター1	ギター2	エレクトリック・ギター1	エレクトリック・ギター2	シタール

NEW PRODUCTS

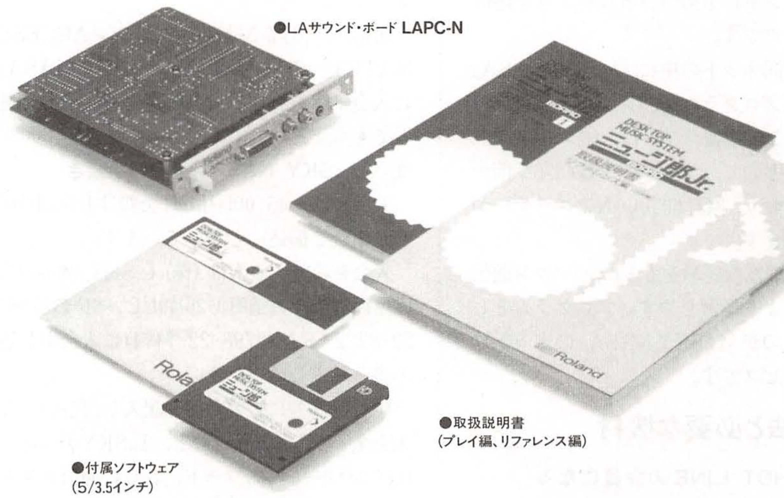
標準拡張ボードにMIDI+LA音源!

ミュージ郎Jr. BOARD

●価格59,800円

「ミュージ郎Jr.」では，MIDIインターフェース・ボードMPU-PC98IIをPC-9801のリア部にある標準拡張スロットに装着し，LA音源ユニットCM-32LとMIDIインターフェース・ボードをケーブルで接続していました。

ところが，今回発売された「BOARD」は，従来のMIDIインターフェース・ボードの中にLA音源ユニットまで搭載した内蔵音源感覚のシンセサイザです。



●LAサウンド・ボード LAPC-N

●取扱説明書
(プレイ編、リファレンス編)

●付属ソフトウェア
(5/3.5インチ)

MIDIケーブル不要の音楽システム

「ミュージ郎Jr.」に代表される多くのコンピュータ・ミュージック・システムでは，まずコンピュータ側に電子楽器の共通規格であるMIDI信号を出力できるインターフェース・ボードを装着し，このボードと音源などをMIDIケーブルで結ぶ方法が一般的です。

しかし，今回発売された「ミュージ郎Jr.BOARD」は拡張ボードという限られたスペースにMIDIインターフェース+LA音源シンセサイザまで搭載してしまった超コンパクトな音楽システムです。

LA音源サウンド・ボードをPC-9801の拡張スロットに差し込むだけで，「ミュージ郎Jr.」とまったく同じになってしまうのです。ボードのリアパネルにはヘッドホン・ジャックとオーディオなどに接続するラインアウトL/Rがあるので，まさにFM音源ボード感覚で「ミュージ郎Jr.」が楽しめるのです。

MIDIもOK

写真からもわかるように，このボードにはMIDI端子がついていません。

しかし，よく写真を見ると，手前にRS-232C端子に似たコネクタがあるのがわかります。ここにオプションの「MIDIコネクタ・ボックス（MCB-2価格12,000円)」を接続することで各種MIDI楽器を鳴らすことができます。

また，MCB-2は外部MIDI楽器を鳴らすだけではなく，四つあるMIDI端子のうちの二つは，ボード内部のLA音源をコントロールするようになっているので，このLA音源ボードをコンピュータからだけではなく，外部のMIDI信号でも鳴らせるようになります。

《第1表》LA音源シンセサイザ音色一覧（その2）

アコースティック・ベース1	アコースティック・ベース2	エレクトリック・ベース1	エレクトリック・ベース2	スラップ・ベース1	スラップ・ベース2	フットレス1	フットレス2
フルート1	フルート2	ピッコロ1	ピッコロ2	リコーダー	パン・パイプス	サックス1	サックス2
サックス3	サックス4	クラリネット1	クラリネット2	オーボエ	イングリッシュ・	バスーン	ハーモニカ
トランペット1	トランペット2	トロンボーン1	トロンボーン2	フレンチ・ホルン1	フレンチ・ホルン2	チューバ	ブラス・セクション1
ブラス・セクション2	ビブラホン1	ビブラフホン2	シンセ・マレット	ウインド・ベル	グロッケン	チューブ・ベル	シロホン
マリンバ	コト	ショウ	シャクハチ	ホイッスル1	ホイッスル2	ボトルブロー	ブレスパイプ
ティンパニー	メロディック・タム	ディープ・スネア	エレクトリック・パーカッション1	エレクトリック・パーカッション2	タイコ	タイコリム	シンバル
カスタネット	トライアングル	オーケストラ・ヒット	テレホン	バード・スイート	ワンノート・ジャム	ウオーター・ベル	ジャングル・チューン

パソコン通信をはじめようとしている中学生読者に耳よりな情報

全教科書別に対応
J&P HOT LINEのパソコン通信英語塾
『L.SKY NASA』開講

J&P HOT LINEといえば会員数約30,000人，J&Pチェーンを中心に，全国に90を越すアクセス・ポイント（通信するための電話回線接続ポイント）を持つ有名なパソコン通信ネットワークです。

このほど同ネットの中に，「L.SKY NASA」の英語学習プログラムがCUGコーナーに加わりました。この学習ソフトは，(株)SSソフトが開発したもので，学校・塾・家庭で6年前から稼働しており，累計60,000人のユーザーが学習しています。

こうした豊富な経験をもとに，パソコン通信に適した，より学習しやすいプログラムとして登場したのが「L.SKY NASA」のネットワーク・サービスです。

加入方法と必要な機材

①J＆P HOT LINEの会員になる

J&P HOT LINE上のCUGですから，同ネットワークの会員である必要があります。会員になるには，J&P各店で発売している「ソフトプロACCESS MATE3」(価格19,800円）と「スターターキット」（価格3,000円）を購入し，同封の入会申し込み書を送るだけで手続きはすべてです。

接続料は，3分あたり20円（アクセス・ポイントまでの電話料金は別）です。

詳しいことはJ&Pの店頭か，J&P HOT LINE事務局（☎06-632-2521）で教えてもらえます。また，りっぱなパンフレットもあるので入手するとよいでしょう。

②機材をそろえる

「L.SKY NASA」の対象機種は，NECのPC-9801シリーズとエプソンのPC-286シリーズです。パソコンとモニタは当然必需品です。それにモデムと通信ソフトが必要です。

モデムは2400/1200bps全2重のものを用意しましょう。

通信ソフトはさきほどの「ソフトプロACCESS MATE3」があればOKで，「L.SKY NASA」に入会すると専用の自動接続用のソフトが送ってもらえます。

③「L. SKY NASA」入会の手続き

入会金は，45,000円，月会費は4,000円(6か月単位で振込）となっています。

入会を希望する人は（株）L.SKY（〒662兵庫県西宮市与古道町3-26片山ビル6F ☎0798-22-8282，FAX0798-22-7171）に入会申し込み書を請求してください。

申し込み書に必要事項を記入し，発送して，入会金・会費を振り込むと，L.SKYからは，IDナンバーとパスワード，さらに通信ソフトの「ソフトプロACCESSMATE3」の自動アクセス用とダウンロード用にフロッピーディスクが5枚送られてきます。これで晴れて学習ができるようになります。

もちろんJ&P HOT LINEの電子掲示板や情報サービスも利用することができます。

どんな学習ソフトか?

「L.SKY NASA」のソフトは，J&P HOT LINEのホスト・コンピュータに，中学校3年分の全学習単元が，すべての教科書別にアップされています。J&P HOT LINEが運営されている午前5時から翌日の午前2時までの間なら，いつでも勉強したい単元をダウンして，学習することができます。

他の学年の内容を見たり，別の教科書の内容を勉強することもできます。

メニューには，各語を並びかえて文章を作る「並べ替え」，指定に従って文章を完成させる「書き換え」，単語・熟語を憶えるための「単・熟語」，指定された空欄に正しい語を入れて文章を完成させる「適語補充」，「和文英訳」が用意されています。

各問題には，ヒントを示してくれる「練習」と，「テスト」，「復習」の三つの出題パターンが用意されています。採点はパソコンが即座にやってくれますし，100点になるまで繰り返し出題してきてくれます。

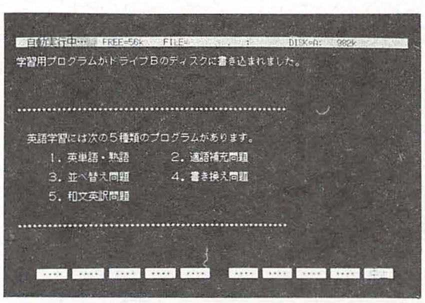
さらに，プリント・アウト機能もありますから，プリンタがあれば，実際のテストのように，ペーパーでの学習もできます。

学習に使う単元は，アクセスしてすぐにダウンロードされ，後は回線を切ってしまいますから，長時間勉強しても電話料金にはひびきません。

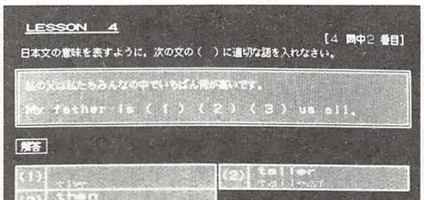
また，パソコン通信ならではの機能として，電子メールで先生に質問したり，電子掲示板に試験前のワンポイント・レッスンが提供されたり，全国の仲間と情報交換をしたりすることもできます。

家庭の情報源としても活用できる

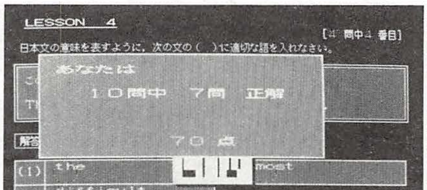
J&P HOT LINEは，メニューが500以上もある大型ネットワークです，旅行情報や，経済情報，美容や料理の情報，ショッピングなど，あらゆる情報が提供されています。 英語の学習だけでなく，今一番スマートな情報源として家族全員で活用できるメリットがあります。そのへんも強調して，この機会にあこがれのパソコン通信をはじめてはいかがでしょう。



▲5種類のプログラムが用意されている。これをひととおりマスターすればその単元はOK！



▲正しくない場合や，わからないときは，正解を表示してくれる。数回やれば，すぐにおぼえられるはずだ



▲問題の最後には採点もしてくれる。満点をつみかさねていけば，自然に実力アップにつながる

ソフトウエアを正しく使おう

著作権 誌上セミナー

編集協力：ACCS

先月号からスタートしたこのコーナーですが，さっそくたくさんのお便りをもらいました。読者のみなさんが強い関心を持っていることがわかり，心強いかぎりです。

不要になったソフトを売ったり，あげたりしてもよいのでしょうか

今月まず取り上げるのは，北海道函館市の神生総一さんをはじめ，多くの人からいただいた疑問点です。

不要になったということですから，ゲームソフトなら，もうすっかり楽しんでいらなくなったと考えられます。

もしビジネス関連のソフトなら，もっと性能の高いソフトを購入したために，以前使っていたソフトがいらなくなったのでしょう。

■ゲームソフトは著作者の承認なしに売っても・あげてもいけない

まずゲームソフトの場合からお話ししましょう。コンピュータのゲームソフトは，プログラムとして著作権法に保護されています。同時にディスプレイに表示される画面が連続しているために，映画などと同じ著作物としても保護されているのです。

映画などの著作物には，他の著作権にはない頒布権（はんぷけん）という独特の権利があります。

頒布権は，ソフトの貸しだしの権利を保護する貸与権や，複製を作る権利を保護した複製権などと同じく，著作者に権利がありますから，NOとされているものをかってにあげてしまったり，売ってしまうことはできません。

「それじゃ永遠に処分できなくなってしまう」と思われるかもしれません。

ここで考えてもらいたいことがあります。ゲームソフトをフロッピーやパッケージなどの形のあるもののために買う人はいないはずです。フロッピー等に収められたプログラムにより提供される，映像やシナリオ，音楽などを楽しむことを目的として購入しているはずです。

つまり，ユーザーはそのままでは目に見えないソフトウエアの部分を楽しむことを買っていることになります。

メーカーはソフトの購入者のみに，ソフトウエアを使うことを許可していることになりますから，そのゲームに飽きたとしても，他人に譲ったり売ったりすることはできません。

もっとも著作権者が許可した場合は別ですが，まずそういうことはないでしょう。

■ビジネス・ソフトには売買についての規定はないが，契約内容に注意が必要

ビジネス・ソフトの場合は，著作者の承認なしに，コピーを作成したり，貸与したりすることは，著作権法により禁止されていますが，ショップなどから購入したオリジナル(コピーなどではないもの）のソフトの売買についての規定はありません。

ただし注意しなければならないのは，パッケージやユーザー・カードなどに明記されているソフト使用にあたっての契約内容です。

ビジネス・ソフトの多くはオリジナルのソフトの譲渡を禁止しています。

ソフトのメーカーは，譲渡しないことを条件に販売していることになりますから，この規定に反することはできません。

ソフトをハードディスクにインストールすることは違法とのことですが，パソコンのRAM領域やRAMディスクに転送して使うことはどうでしょう？

ハードディスクへのインストールについてもけっこう質問がきています。

昨年北海道の中標津にあるマルイ電気が販売したパソコンのハードディスクにソフトをインストールしていたことで摘発が報じられたこともあってか，ハードディスクへのインストールがいけないと思いこんでいる人も中にはいるようです。

■ハードディスクへのインストールはコピーと同じこと

インストールすること自体は，バックアップのコピーを作成することとまったく同じことなのです。

マルイ電気の例では，1枚のオリジナル・ソフトを使って，たくさんのパソコンのハードディスクにインストールし，売ってしまったから問題になったのです。

自分が使うために買ってきたソフトで，万一のためにバックアップ・コピーを作成することは著作権法第47条の2で認められています。

通常は1枚のみで，2枚目を作ることが認められるのは1枚目が破損した場合です。

もちろんバックアップ・コピーしたフロッピーを他人にあげたり，売ったりすることはできませんし，オリジナルと同時に複数のパソコンで使うことはできません。

ハードディスクのインストールやRAMの使用も，このように考えれば，正しい使いかたが理解できるでしょう。

なお，ゲームソフトなどでコピー・プロテクトがかけられているものがありますが，これはメーカー（著作権者）が明らかに，いかなるコピーもしてはいけないことを表明していることになりますから，バックアップといえども複製を作ることはできません。

「なんだかキビシイなあ」なんて感じている人もいるでしょうし，「法律の文もシックリこないなぁ」と思っている人も多いことでしょう。コンピュータのソフトウエアというのは，新しい著作物なので，それだけに難しい点もあることは事実です。

特に，他の媒体とちがって，簡単に，しかもオリジナルと同じ完全な複製を作ることができてしまう，という宿命も負っています。

ソフトウエア発展のためには，著作権に対する各人の意識改革も重要なポイントです。

質問・意見・体験談募集中

本コーナーでは，みなさんからの質問や意見を募集しています。身近な問題として著作権をとらえ，正しい使いかたや，現状での課題などを考えていきたいと思います。

編集部の「著作権誌上セミナー」の係までどしどしお寄せください。

■第26条（上映権及び頒布権）

著作者は，その映画の著作物を公に上映し，またはその複製物により頒布する権利を占有する。

2　著作者は，映画の著作物において複製されている著作物を公に上映し，又は当該映画の複製物により頒布する権利を占有する。

■第26条の2（貸与権）

著作者は，その著作物（映画の著作物を除く。）をその複製物（映画の著作物において複製されている著作物にあっては，当該映画の著作物の複製物を除く。）の貸与により公衆に提供する権利を占有する。

ゲームソフト業界入りを目指す読者のための**誌上特別セミナー**

ゲーム・ミュージック・コンポーザーの巻

▲その①

▲ Written by 古代祐三



マイコンBASICマガジンは今年で創刊10年を迎えます。近年は,多くの読者,投稿者,ライターが,コンピュータ・ゲーム業界に入り活躍するようになりました。

この誌上特別セミナーは,ベーマガの卒業生ともいえる,先輩たちに登場していただき,みなさんの役にたつ,経験談を交えたお話しをして紹介する目的で設けられました。

第1弾は,ゲーム・ミュージックの分野で活躍している古代祐三さんです。

なお,本コーナーに登場してもらいたい人がいたら,他薦,自薦を問わず歓迎します。編集部までご連絡ください。

コンピュータ・ミュージックは無限の可能性がある

先日,高松市で行なわれた,シャープのイベントに行ったとき,パソコンで音楽を作ってみたい人がどれぐらいいるか挙手をお願いしたところ,100人以上いた会場の6割ぐらいの人が手を挙げたので結構ビックリしたんだ。

パソコンが世の中に広く普及し,手軽にコンピュータ・ミュージックを楽しめるようになったこともあるんだろうけど,音楽創作に関心をもった人が増えているのも確かだよね。昨今のロックブームなんかもそのひとつの現れだと思う。

オーケストラなど,一昔前じゃとても1人で作れるものではなかった音楽も,今ではパソコンや高性能のサンプラ,シンセサイザを駆使して思いのままに創れてしまう。

そればかりではなく,既存のジャンルにとらわれない音作りもコンピュータ・ミュージックなら不可能ではないんだ。

まさに無限の可能性を秘めたものだと僕は思う。読者の中にも自分の持ってるパソコンで自由自在に音楽を創ってみたいと思う人がたくさんいるんじゃないかな。

音楽が大好きというのが大切

でも音楽を創る,すなわち作曲をするということは,楽器やパソコンをならべてみたところでできちゃうものじゃない。ただ音をだすことぐらいだったら誰だってできるんだろうけど,より多くの人たちに認められるような曲を創れるようになるにはやはりある程度音楽の勉強が必要不可欠なんだ。

それじゃ,ただ黙々と音楽理論を学ぶだけが音楽の勉強かというと,そんなことはないよね。好きな楽器を弾いたり,好きな音楽をたくさん聞いたりするのもとても大事なこと。

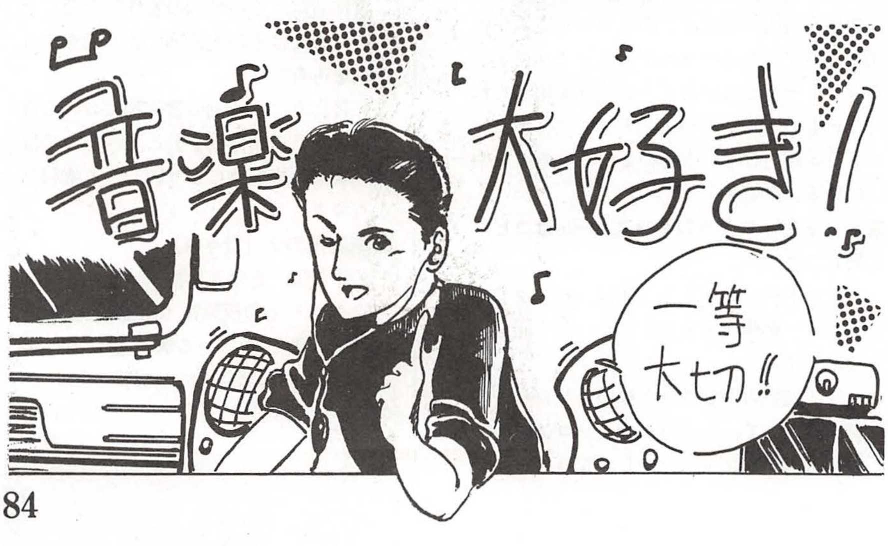
なによりもまず音楽が大好きであることが一番大切なんだよね。

泣きたいほどイヤだったレッスン

それじゃとりあえず,ここで僕がいままでどんなふうに音楽を学んでどういう経緯でゲーム・ミュージックを作るまでに至ったかを書こうかな(勉強の参考になるとはあんまり思わないけど……)。

母がピアノの講師をしてることもあって3才くらいからピアノをはじめて,4才からは近所にバイオリンを教えてくれる先生がいたのでそこにバイオリンを習いにいってたんだ。どちらもだいたい高校に入るくらいまで習ってたんだけど,小学校時代は友達と遊べる時間も少なくてはっきりいって泣きたいほどイヤだった。

小学3年生くらいから久石　譲先生のところにいきはじめたわけだけど,そこで音のと





りかた（聴音）とか，ソルフェージュ（これはあんまり作曲の勉強には関係ないけど声楽の基礎テキストね）とか，小学校の宿題のソプラノ・リコーダーの練習（笑）などをやっていたんだ。

そのかいあってか高校の音楽の授業中，リコーダーで当時流行ってたマッピーとかエレベーターアクションのBGMを即興で吹いたりしてたらクラス中バカウケしてたっけな。

まあとにかく，そこで作曲の基礎勉強をしてたのです（この勉強方法とかは機会があれば誌面で紹介するからね）。この頃はやっぱクラシックをよく聞いてたな。宇宙戦艦ヤマトとか銀河鉄道999とかの主題歌とかも大好きだったし（笑）。

スペースインベーダーが運命を変えた

そして小6のときに大ブームとなったあのスペースインベーダーがまさに僕の運命を変えたといっても過言ではない。

学習塾まですっぽかし，めざせ10万点突破ってなかんじではまりにはまって，すっかりビデオゲームが大好きになってしまったのだ。

中学時代には当時一大センセーションを巻き起こしたあのYMO（イエロー・マジック・オーケストラ）に影響され，そのころからシンセサイザに興味を持ってKORGのデルタっていうアナログ・シンセサイザを購入したんだ。当然MIDIとかもついてない頃のものだよ。

せっかく買ったことだしテクノバンドでもやりたいなって思ってメンバー集めて結成したはいいけど，僕以外の人達の音楽趣味がヘビメタやパンクだったりしたもんだから，そのころからまた趣味がふえてレインボーとかアイアンメイデンとかも聞きだしちゃうことになったわけ。

こういうのが現在に至ってゲームのボス曲とかの参考になっちゃうんだから世の中なにがきっかけになるかわかんないな（笑）。

パソコンとの出会い

中3のときは高校受験のこともあってちょっぴりゲームは醒めてたけどたまたま本屋さんでみかけた雑誌に，PC-8001のクレイジークライマー（作者はたしかあの中村光一氏）が載ってたのを見て，こんどはパソコンに興味がでてきちゃったんだ。

そして高校時代。学校がわりと都心に近かったのでこの頃からまたまた狂ったようにニューゲーム目当てのゲーム・センター通いが始まる。このとき（というか高3の頃）に流行ってたのがあのドルアーガの塔とグラディウス，そしてスペースハリアーだったんだ。

どれもBGMが素晴らしく，そのことが僕を大きく感動させたのだ。

「ゲームでこんな凄い音がだせるなんて」と，僕はビックリしてしまった。

特にスペハリは当事FM音源なんてまったく知らなかったし，筐体のなかにCDプレーヤーでも入っているのかと思わされた（後にあれがFM音源YM-2203のみだと知ってショックを受けた……）。

そんなとき，僕はPC-8801SRの存在を知ったんだ。このパソコンだったらドルアーガが，グラディウスが，そしてスペハリのBGMの原音に近いコピーができるに違いないと思い，猛烈にほしくなった。しかし88SRを購入できるお金が学生の僕にはなかった。

最初の作品は友人の88 SRで創った

そのころ電波新聞社発行の「オールアバウトナムコ」に音楽プログラムの募集があった。応募したくても88SRはなかったし，それ以外の機種を購入するつもりはない。

たまたま友達が88SRを購入したのを聞いた僕は，学校帰りに毎日電車で彼の家へ通ってプログラムしたんだ。大変だったけどね。

そして完成したものを電波新聞社に持ち込んで採用になったんだ。あのときはとても嬉しかった。

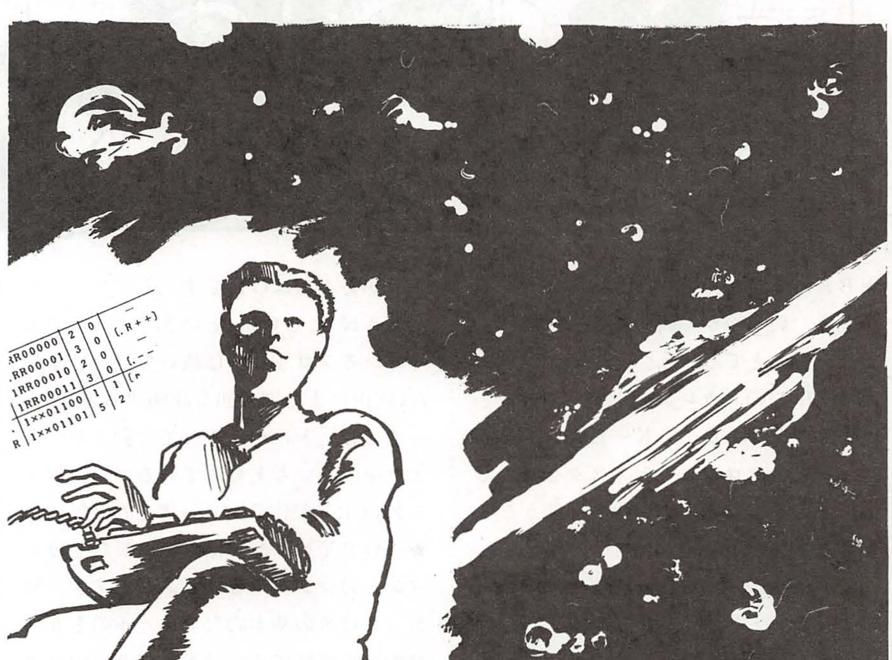
それがベーマガのビデオゲーム・ミュージック・プログラムの連載執筆のキッカケになった。

しばらくして，僕はオリジナル・ミュージックを創るようになった。それをまとめて，音楽スタッフの求人をしていた日本ファルコム社をたずねたのが，ザナドゥシナリオ2でデビューすることにつながった。

今回はこんな経緯を突然書いてみたんだけど，このコーナーでは読者の音楽創作に対する疑問とか心構えとかに対する質問などを募集したいと思います。

音楽が大好きな読者のみなさんに参考になるようなことを書いていきたいと思いますので，どしどしお便りをください。

次回は作曲するにあたって，大事なものとか，考えかたとかを紹介する予定です。



Dr.Dとつぐ美の
㊎パソコン・レクチャー
MS-DOSワークショップ④
〜強力!COPYコマンド



by くりひろし



★BASICからMS−DOSにうつったとき，いくつかの新しい考えかたに，まごつくことでしょう。その一つが，ディスク中心の，「カレント・ドライブ」というものです。DISK−BASICでは，たとえフロッピーディスクを抜いても，LISTなどのコマンドを使うことができます。

しかし，MS−DOSの場合は，基本的にカレント・ドライブのフロッピーは抜いてはいけません（ちがうフロッピーにさしかえるのはOKです)。とくに,「COMMAND.COM」というファイルの入っているフロッピーは抜いてはいけません(理由はまた別の回で説明するので，待っててね)。とにかくすべての動きがディスクを中心に考えられているので，ディスクなしには動作できないと考えてください。

★COPYコマンドは，使いかたもカンタン，のシンプルなコマンドですが，MS−DOSの基本的なファイルのとりあつかいを理解するにはもってこいのコマンドです。MS−DOSの，ファイル名とドライブ名の指定に関する基本的な「お約束」がわかりましたか？

★デバイス・ファイルは，MS−DOSのあつかえるファイルの中では，ちょっと特別です。つぐ美ちゃんの言っているように，エディタがないときはCONからファイルにコピーすれば，カンタンにテキスト・ファイルが作れるのですから!ちなみに CTRL + Z は，ファイルの終わり，という意味です。ではまた来月ねっ!


MS-DOSのCOPY(コピー)コマンドとは!!「ファイルの複製」を作るコマンドなのだっっ!!
ほえ?
いーかね，DISK-BASICでは同じ中身のファイルを(プログラムを)作るときには，こうやっただろ?
files 1
menu . 2 BUNSET SU 77
xfiles.n88 2 sysgen.nip 2
backup.hd 2 mkfont.n88 2
Ok
load "1:menu" ← ロードしてきたファイルを
Ok
save "2:menu" ← 別のフロッピーにセーブする
Ok
files 2
menu . 2 tele .n88 5
Ok
ドライブ2にも1と同じファイルができている(つまり，コピーされていることになる)
ちがう名前でセーブすれば同じフロッピーにもセーブができる。
MS-DOSではCOPYコマンドひとつでOKだよ
A>DIR
ドライブ A: のディスクのボリュームラベルはありません.
ディレクトリは A:¥
SAMPLE1 30 91-02-22 16:40 ← ドライブAの内容
1 個のファイルがあります.
1213440 バイトが使用可能です.
A>COPY SAMPLE1 SAMPLE2 ← SAMPLE1をSAMPLE2という名前でコピーする
1 個のファイルをコピーしました.
A>DIR
ドライブ A: のディスクのボリュームラベルはありません.
ディレクトリは A:¥
SAMPLE1 30 91-02-22 16:40
SAMPLE2 30 91-02-22 16:40
2 個のファイルがあります.
1212928 バイトが使用可能です.
A>
この二つのファイルは名前がちがっていても，中身はまったく同じファイル（コピーされている。）
フムフムなるほど，LOAD～SAVEよりはやいし，カンタンだし…便利そー
COPY〈ファイル名〉(〈ファイル名2〉)
機能：〈ファイル名1〉のファイルの内容を〈ファイル名2〉にコピーする
〈ファイル名2〉は省略することができる。
「便利そう」?
フッまだまだ青いな……
?
MS-DOSのCOPYコマンドの機能の強力さは，ディスクOSとしてのMS-DOSの強力さを良くわからせてくれる。
まさしく「ディスク」を中心にした設計なのだ
たとえば，BASICの場合は，「自分」のいる「場所」は「メモリ」の中――つまりパソコンだ。
ディスクの中のファイルをコピーしたりするにはそこを認識しないとね
ドライブ1
ドライブ2
LOAD"×××"はLOAD"1:×××"と同じ意味で，ドライブ指定を省略したときは，必ずドライブ1を指定したことになる
MS-DOSの場合は「ディスク」が「自分」のいる「場所」になるのだ!!
ディスク!?どーゆーことよ?
「カレント・ドライブ」という呼びかたをするんだ(現在のドライブ，という意味)…それが自分のいるところになる
ドライブAにシステム・ディスクを入れてMS-DOSを起動すると，ドライブAがカレント・ドライブになるんだ
ドライブA:
MS-DOSのシステムは，ふつうA:にする
ドライブB:
最初はドライブA:がカレント・ドライブ
起動したら，「プロンプト」が表示されるだろ?「A>」とかね
A>
カレント・ドライブ
このうち，"A"がカレント・ドライブをあらわしているのさ



カレント・ドライブはいつでも省略することができる!! だから，ただ「DIR」と入力すると，カレント・ドライブの中を表示しているんだ
あれ，そーするとドライブB:の中を見たいときって…
DISK-BASICでは「FILES 1」とか「FILES 2」とかコマンドを入れるわよねー
1とか2って，ドライブのことよね
あ，わかった!! さては同じように「DIR B:」って入力すればいいのねっ
そうっ そのとおりっ かしこいっ
ドライブ名は省略したり，指定したりできるのね わかってきたわよ
MS-DOSではDIRコマンドにかぎらず，カレント・ドライブは省略できるのが「おやくそく」なんだ
もちろん例外はあるけどね…
カレント・ドライブは"ドライブ名"+":"を入力すればかえられるのだ!!
A> ← カレント・ドライブはA
A>B: ⇐ 「B:」と入力
B> ← カレント・ドライブはBです
え，たったそれだけ？
そっそんだけ! でも注意してほしいのはドライブBにはMS-DOSのフロッピーが入っていないとエラーになっちゃうよ
入ってなければB:はないのと同じことです。
と，いうわけでカレント・ドライブが変更されるとDIRコマンドのドライブ名を省略すると……
A>DIR
ドライブ A: のディスクのボリュームラベルはありません.
ディレクトリは A:¥
SAMPLE1 30 91-02-22 16:40
SAMPLE2 30 91-02-22 16:40
2 個のファイルがあります.
1212928 バイトが使用可能です.
← ドライブAの内容
A>DIR B:
ドライブ B: のディスクのボリュームラベルはありません.
ディレクトリは B:¥
DEMPA1 50 91-02-22 16:41
1 個のファイルがあります.
1213420 バイトが使用可能です.
← ドライブBの内容
A>B: ← カレント・ドライブを変更
B>DIR ← ドライブ名を省略すれば…
ドライブ B: のディスクのボリュームラベルはありません.
ディレクトリは B:¥
DEMPA1 50 91-02-22 16:41
1 個のファイルがあります.
1213420 バイトが使用可能です.
さて! そこでMS-DOSで，ディスクどうしでファイルをコピーするにはこのようにするのだ!
ドライブAにSAMPLE1，ドライブBにすでにDEMPA1というファイルがある場合……SAMPLE1をSAMPLE2としてBにコピーする
A>COPY SAMPLE1 B:SAMPLE2
1 個のファイルをコピーしました.
→ ファイル名の先頭にドライブ名
A>DIR B:
ドライブ B: のディスクのボリュームラベルはありません.
ディレクトリは B:¥
DEMPA1 50 91-02-22 16:41
SAMPLE2 30 91-02-22 16:40
2 個のファイルがあります.
1212908 バイトが使用可能です.
コピーというくらいだからもちろん同じ名前でもOKだよ
BASICと同じように，同じディスクには同じ名前はダメなんですよね!
A>COPY A:SAMPLE1 B:SAMPLE1 (正式にはこう入力)
ドライブAのSAMPLE1を同じ名前でBにコピーする
A>COPY A:SAMPLE1 B: → 省略してもOK
そう! 省略するパターンはさらにあるぞ!! カレント以外のドライブからの同じ名前でのカレント・ドライブへのコピーならまるごと省略可能だ!!
A>COPY B:DEMPA1 A:DEMPA1
A>COPY B:DEMPA1 → ドライブ名もファイル名もすべて省略してOK
1 個のファイルをコピーしました.
A>DIR
ドライブ A: のディスクのボリュームラベルはありません.
ディレクトリは A:¥
SAMPLE1 30 91-02-22 16:40
DEMPA1 50 91-02-22 16:41
2 個のファイルがあります.



以上がCOPYコマントの基本的な使いかただが…
ええ!?まだあるの!?
★二つのファイルを一つにコピーする
A>COPY SAMPLE1+DEMPA1 DOCTORD
SAMPLE1
DEMPA1
1 個のファイルをコピーしました.
★ディスク内の全ファイルを一つにコピー
A>COPY . KAGE
.¥SAMPLE1
.¥DEMPA1
.¥DOCTORD
1 個のファイルをコピーしました.
★Dではじまる全ファイルを一つにコピー
A>COPY D* ERAI
DEMPA1
DOCTORD
1 個のファイルをコピーしました.
★Dではじまる全ファイルを，Bではじまる名前にかえてコピーする
A>COPY D* B*
DEMPA1
DOCTORD
2 個のファイルをコピーしました.
A>DIR
ドライブ A: のディスクのボリュームラベルはありません
ディレクトリは A:¥
SAMPLE1 30 91-02-22 16:40
DEMPA1 50 91-02-22 16:41
2 個のファイルがあります.
A>DIR
ドライブ A: のディスクのボリュームラベルはありません.
ディレクトリは A:¥
SAMPLE1 30 91-02-22 16:40
DEMPA1 50 91-02-22 16:41
DOCTORD 80 91-02-22 16:45
3 個のファイルがあります.
A>DIR
ドライブ A: のディスクのボリュームラベルはありません.
ディレクトリは A:¥
SAMPLE1 30 91-02-22 16:40
DEMPA1 50 91-02-22 16:41
DOCTORD 80 91-02-22 16:45
KAGE 160 91-02-22 16:50
4 個のファイルがあります.
A>DIR
ドライブ A: のディスクのボリュームラベルはありません.
ディレクトリは A:¥
SAMPLE1 30 91-02-22 16:40
DEMPA1 50 91-02-22 16:41
DOCTORD 80 91-02-22 16:45
KAGE 160 91-02-22 16:50
ERAI 130 91-02-22 16:53
5 個のファイルがあります.
A>DIR
ドライブ A: のディスクのボリュームラベルはありません.
ディレクトリは A:¥
SAMPLE1 30 91-02-22 16:40
DEMPA1 50 91-02-22 16:41
DOCTORD 80 91-02-22 16:45
KAGE 160 91-02-22 16:50
ERAI 130 91-02-22 16:53
BEMPA1 50 91-02-22 16:56
BOCTORD 80 91-02-22 16:56
7 個のファイルがあります.
もちろん!!とくべつに
COPYコマンドの応用もレクチャーしちゃおう!!こんなコトもできるのだ
どひーこりはスゴイッ
◎MS-DOSではファイル名に特殊な使いかたができます◎
●ファイル名+ファイル名+……+ファイル名
ファイル名はいくつでもOKです。すべてをつなげた，大きな一つのファイルとしてあつかわれます。
●.（ピリオド）
DIRで表示される，すべてのファイルを指定したことになります。
●＊（ワイルドカード）
任意の文字列です。＊ならすべての文字(ファイル)，A＊なら「Aではじまる」すべての文字列(ファイル)をあらわします。
もひとつおまけだ!!MS-DOSでは画面，キーボード，プリンタまでが「デバイス・ファイル」といって，決まった名前でファイルとして使えるのだ
!?えーっそれっていったい!?
ここでは代表的なものを二つ紹介しよう
他のはむずかしーから
これらの名前はファイル名として使えても，フロッピーの中にはどこにもないし，自分で作ったファイル名にも使えないので気をつけてくれ
CON(コンソール・デバイス)
コピー元として使うときはキーボードからの入力。コピー先として使うときはディスプレイへの出力になる
PRN(プリンタ・デバイス)
コピー元としては使えない。コピー先としてのみ使え，プリンタに対しての出力となる。
A>COPY CON MESSAGE
これは自分で入力
THIS IS SAMPLE DATA FOR BASIC MAGAZINE.
^Z
CTRL キーとZ キーを同時に押します。
1 個のファイルをコピーしました.
A>DIR
ドライブ A: のディスクのボリュームラベルはありません.
ディレクトリは A:¥
MESSAGE 40 91-02-22 16:58
1 個のファイルがあります.
1213430 バイトが使用可能です.
コピー内容を表示
A>TYPE MESSAGE
THIS IS SAMPLE DATA FOR BASIC MAGAZINE.
この場合は表示されるだけです。
A>COPY MESSAGE CON
THIS IS SAMPLE DATA FOR BASIC MAGAZINE.
1 個のファイルをコピーしました.
これはプリンタに打ちだされるだけです。
A>COPY MESSAGE PRN
1 個のファイルをコピーしました.
※CONもPRNもフロッピーにはありません。
このようにして使うのだよ
エディタのないときや，急いでプリンタに出力するとき便利ね！
うーんMS-DOSってむずかしいというか，奥深いというかおもしろいというか……
ASISTED BY ERI

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

※本コーナーは、読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

東芝

Q 『J-3100SS001モデル』をもっています。カラー・ディスプレイで接続することのできるものを教えてください。また，東芝純正のシリアル・マウスはありますか。ソフトやハードのカタログが欲しいのですが，どこで手に入りますか。以上よろしくお願いします。

[宮城県仙台市・**影さんの影の陰？才**]

A 『ダイナブック・シリーズ』では，本体に直接カラー・ディスプレイを接続することはできません。接続可能な機種はラップトップ型の『J-3100シリーズ』に限定されます。ただし，『ダイナブック・シリーズ』に『ダイナステーション』を接続し，それにカラー・グラフィック・ボードを入れることで可能になりますが，詳しくはカタログを参照してください。

東芝の純正マウスは，型番が『J31MS001』で，定価は10,000円です。カタログについてですが，仙台には「東芝ショールーム」があります。そこにはソフト，ハードのカタログやリストが置いてあります。住所は以下の通りです。

住所：宮城県仙台市青葉区一番町5-22　東邦生命ビル1F
電話：022-224-7211
オープン時間：9:30～17:00
（土日祝祭日は休み）

[回答者：**虎**]

三洋

Q 『WAVY70FD』を買ったときに付いていたプログラミング入門の文法編のところに，例えばVDPのところにVDPの知識を得てから，と書いてありますが，知識を得るためにはどうしたらいいのですか。また，マシン語を覚えるための本があれば題名と値段を教えてください。

[千葉県木更津市・**宗政俊一13才**]

A 下記書籍をご紹介します。

[VDP]『MSX 2 Technical HandBook』(株)アスキー　価格：3,500円

[マシン語]『くじけちゃいけない　マシン語入門』(株)アスキー　価格：680円

[回答者：**WAVY**]

エプソン

Q 『PC CLUB』は，拡張スロットを拡張により増やすことができますか。できるなら使用できる機種名と価格を教えてください。

[岡山県岡山市・**乗金精一郎10才**]

A 可能です。ソフトウェア・ハードウェア・ライブラリー12／1月号に掲載しています。拡張ユニット『PC-BOX164』などです。詳細は，ソフトウェア・ハードウェア・ライブラリーを参照してください。

[回答者：**CLUB**]

NEC

Q 『PC-9801N／NS』でパソコン通信をするには，どういったものが必要なのか教えてください。

[岡山県倉敷市・**木山良博15才**]

A 『PC-9801N／NS』でパソコン通信をするために，以下のボード，ソフトウエアが発売されています。

●『モデムボード(PC-9801N-06)』
価格49,000円(税別)
300bps/1200bps/2400bps,全二重通信を行なうためのボード。MNPクラス5をサポート，モデムとNCUを内蔵，ATコマンドとV.25bisコマンドをサポート，『PC-9801N／NS』のモデム専用スロットに実装します。

また，ソフトウエアとしてパソコン通信を行なうプログラムが必要となりますが，当社からは次のものが用意されています。

●『Teletool Ver2.1(PS98-418-HV)』
価格58,000円(税別)
通信機能と日本語文章作成機能を合わせもった統合型パソコン通信ソフトウエアです(MS-DOS Ver3.1以上が必要)。

[回答者：**まーちゃん**]

Q 『PC-98DO＋』についてお尋ねします。ベーマガ12月号の68ページに「88モードの音源はサウンド・ボードII相当の機能になっている」と書いてありますが，普通のサウンド・ボードIIとどこが違うのですか。それと，ノーマル音源のところもSSG音源が3音だけでFM音源3音がないのですか。教えてください。

[香川県高松市・**H.N19才**]

A 『PC-98DO＋』の音源機能について。88モードではFM6音／リズム6音／SSG3音／ADPCM機能をもっています。したがいまして，機能的には『PC-8801MC』や『PC-8801MA2』の音源機能と同等となっております。98モード上では，FM3音／SSG3音が使用可能です。

[回答者：**どじ猫**]

Q 『PC-88VA』か『PC-8801MA2』にディスプレイ『PC-8853』と8インチ・ディスク・ドライブ・ユニット『PC-9881』は接続できますか。あと，『PC-8801mkIISR』以降と書いてあるソフトは使用できますか。

[千葉県松戸市・**匿名希望？才**]

A 本体が『PC-88VA』もしくは『PC-8801MA2』と，ディスプレイとディスク・ユニットの接続に関してですが，まず，ディスプレイですが，『PC-88VA』はモノクロ／デジタルRGB／アナログ

RGB／ビデオ入力の各インターフェースをもっております。『PC-8801MA2』は，アナログRGB用だけとなります。お問い合わせの『PC-8853』は，デジタルRGB用のカラー・ディスプレイですので，『PC-88VA』には接続できますが，『PC-8801MA2』には接続できないことになります。
　8インチ・ディスク・ユニットについてですが，こちらは『PC-88VA』，『PC-8801MA2』ともに，8インチ接続用のインターフェースが用意されていない関係上，接続することはできません。ソフトに関しては，『PC-8801mkIISR』以降対応とあるソフトは，モード・スイッチを「V2」に対応しているということですので，『PC-88VA』，『PC-8801MA2』のどちらの機種とも，「V2」モードをもっておりますので対応できます。なお，ソフトのご購入の際には対応機種などを提供会社にご確認ください。

［回答者：**猫**］

Q ぼくは『PC-8801FE』をもっています。プログラムを打ち込むにはどうしたらいいのでしょうか。別にシステム・ディスクが必要でしたら教えてください。

［北海道旭川市・**PC-98DOが欲しい16才**］

A 『PC-8801FE』には，ユーティリティ（ディスクのフォーマットやコピー）を使用するためのユーティリティ・ディスクは添付されておりますが，DISK-BASICを使用するためのシステム・ディスクは添付されておりません。『N88-日本語BASIC／N88-BASICシステム・ディスク』（PC-88D41-2W）価格：16,000円（税別）は，別売りとなります。システム・ディスクは，お近くのNECパソコンショップ／マイコンショップなどで販売しております。

［回答者：**猫**］

Q 『PC-98DO＋』に『CD-ROM』を付けることができますか。また，88モードにするとフロッピーは2HDと2Dのどちらを使えますか。

［**匿名希望？才**］

A 『PC-98DO＋』では以下の『CD-ROM』を接続することが可能です。また，接続する場合，SCSIインターフェース・ボードが必要となります。なお，88モードでは使用することはできません。また，88モードの際に使用できるフロッピーは，2HD，2Dのいずれかを使用することができます。

製品名：CD-ROMユニット
型名：PC-CD103
価格：135,000円（税別）

製品名：CD-ROMユニット
型名：PC-CD10
価格：68,000円（税別）

製品名：SCSIインターフェース・ボード
型名：PC-9801-55L
価格：38,000円

製品名：CD-ROMユニット
型名：PC-CD10B
（PC-CD10とPC-9801-55L相当SCSIインターフェース・ボードのセット）
価格：98,000円（税別）

［回答者：**まーちゃん**］

Q 『PC-9801VF2』で5インチの2HDを使用することができますか。別にフロッピーディスク・ドライブが必要なら，使えるフロッピーディスク・ドライブを教えてください。

［神奈川県茅ヶ崎市・**玉田潔22才**］

A 『PC-9801VF2』で5インチの2HDを使用する場合，以下のものが必要になります。

品名：ミニ・フロッピーディスク・ユニット
型名：PC-9831-MF2
価格：145,000円（税別）

品名：8インチ・標準フロッピーディスク・インターフェース・ボード
型名：PC-9801-15
価格：28,000円（税別）

［回答者：**まーちゃん**］

セ　ガ

Q マスターシステム用ソフトの新作はもう絶対に出ないのですか。それと，今まで出ていたマスターシステム用のソフトがまったくお店で売っていないので，在庫があるんでしたら入手方法を教えてください。

［広島県沼隈郡・**SET-U16才**］

A 新作が絶対に出ないということはありませんが，しばらく予定はありません。また，マスターシステム用ソフトの入手方法ですが，近くのお店にない場合は当社のお客様サービスセンターに電話して通信販売を申し込んでください。在庫のあるソフトもいくつかあります。通信販売の方法としては，ご希望のソフトがあった場合，そのソフトの価格＋消費税（送料はサービス）のお金を現金書留で送っていただき，その後当社からソフトを発送するという形になります。

［回答者：**S&D博士**］

シャープ（X68000）

Q 『X68000』でビデオボードを使えば普通の家庭用テレビに（ビデオ入力端子付き）接続できますか。また，できる場合はスピードなどは落ちてもソフトは使用できますか。

［埼玉県狭山市・**はたお？才**］

A ビデオボードを使うことにより，『X68000』をビデオ入力端子を通して，家庭用テレビに接続することができます。映像スピードが落ちるということは特にありません。ただし，出力可能な映像信号は15kHzのものです。したがって，ビデオボードを通して家庭用テレビに接続して使用できるソフトは，解像度15kHzになるものに限られます。

［回答者：**多田太郎**］

Q 『X68000』でADPCMを使って声を入れようとしたんですが，どうもうまくいきません。初心者なのでわかりやすく教えてください。

［福島県安達郡・**渡辺和見16才**］

A まず，音を取り込む場合のシステム構成として次のものが必要です。

- ●ミニプラグ接続コード
- ●ステレオまたはアンプ
- ●マイク（ただし，マイクは直接『X68000』本体にはつながりません）

　システム接続例として次の3種類の接続をご紹介します。

1)マイクとアンプを通して取り込む場合
　マイクをアンプに接続し，アンプのライン出力を『X68000』本体裏面のオーディオ入力端子（AUDIO IN）に接続します。

2)専用ディスプレイ・テレビから取り込む場合
　専用ディスプレイ・テレビの音声モニタ出力と『X68000』本体裏面のオーディオ入力端子（AUDIOIN）に接続します。端子の形状が異なりますので，変換ジャックか変換ケーブルをご使用ください。

3)CDプレーヤ，カセット・プレーヤがステレオ内蔵または，ステレオに接続されている場合
　ステレオのライン出力と『X68000』本体裏面のオーディオ入力端子（AUDIO IN）を接続します。携帯用のカセット・レコーダでライン出力が用意されていないタイプの場合，ヘッドホン端子と『X68000』本体裏面のオーディオ入力端子（AUDIO IN）を変換ケーブルで接続し，音量を小さめにして取り込みます。

　正しく接続できたら，音を取り込む作業にかかります。今回はX-BASICを使用して取り込んでみます。X-BASICを起動して，次ページの**リスト1**のサンプル・プログラムを入力してください。これは，音を取り込んだ後，ファイルにその録音データをセーブするといったプログラムです。このプログラムを実行し，画面の表示のとおりに録音します。

《リスト1》 音声サンプリングのためのサンプル・プログラム

```
 10    /* a_rec sample
 20 int ai
 30 str as
 40 dim int aca(65535)
 50 print "この例ではｻﾝﾌﾟﾘﾝｸﾞ周波数10.4KHzで約48秒間の録音ができます
 60 while as<>"y"
 70 print "録音しますので'y'キーを押して下さい"
 80 as=inkey$
 90 endwhile
100 print"録音中です"
110 a_rec(aca,3)
120 as=""
130 print"<TEST.DAT>というファイルに録音データをセーブします"
140 print"セーブしてもよい場合は'y'キーを押してください"
150 as=inkey$
160 if as="y" then {
170                 ai=fopen("b:¥test.dat","c")
180                     fwrite(aca,65535,ai)
190                 fclose(ai)
200                }
210 a_play(aca,3,3,ai)
```

また,ADPCM用のソフト『Sampling PRO-68k』を使うことにより,より簡単にサンプリング音の作成,編集ができます。

●『Sampling PRO-68k』(CZ-215MS)
価格:17,800円(税別)

[回答者:多田太郎]

シャープ(X1)

Q MIDIボードを買おうと思っているのですが,シャープの『CZ-6BM1』とシステムサコムの『SX-68M』では,どのような違いがあるのですか。MIDI対応のゲームをするのにはどちらがよいですか。

[滋賀県栗太郡・伊達泰史16才]

A システムサコム製のMIDIボードと,シャープ製のMIDIボードとの違いは,テープシンク入出力端子の有無です。シャープ製の『CZ-6BM1』にはテープシンク入力/出力端子を装備していますが,システムサコム製の『SX-68M』には装備されていません。

テープシンク入出力端子というのは,FSX信号と呼ばれるMIDIの基準信号(MIDIクロック)に同期した信号を出力したり,入力した同期信号によりMIDIの基準信号を再生したりする機能をもっており,マルチ・トラック・レコーダとの多重録音や同期演奏をする際に使用します。テープシンクに対応しているソフトウエアを使用すると,1台のシンセサイザーで音色を変えて何回も重ねて録音し,厚みをだしたり,ドラム・マシンの差し替えを行なうことができます。

したがって,『Music studio PRO-68k』のようなテープシンクに対応しているソフトを使用する場合には,シャープ製のMIDIボードが必要であり,ゲームのような特にテープシンクを必要としないソフトを使用する場合には,システムサコム製のMIDIボードでもシャープ製のMIDIボードでも,どちらでも使用可能です。

●MIDIボード
『SZ-68M』(システムサコム製)
標準価格19,800円(税別)

『CZ-6BM1』(シャープ製)
標準価格26,800円(税別)

[回答者:多田太郎]

Q 『X1turboII』とディスプレイ『CU-14CD』で,カラー・イメージボードIIやスーパーインポーズ機能を使うことはできますか。

[神奈川県横浜市・野沢幸弘15才]

A 『X1turboII』とディスプレイ『CU-14CD』は,アナログ・デジタル変換ケーブル(AN-1506)を介して接続することができます。この組み合わせでも,カラー・イメージボードIIを接続してテレビやビデオなどから映像をカラー静止画像として取り込み,編集することができます。

ただし,テレビインテレビの機能は使用することができません。

スーパーインポーズ機能は,TVチューナー付きの専用ディスプレイ(CZ-860Dなど)でないとできませんので,『CU-14CD』との接続ではスーパーインポーズは使用できません。

[回答者:多田太郎]

松下

Q ぼくは『FS-A1ST』をもっていますが,高速モードではなく通常モードで起動させるにはどうしたらよいのですか。初心者のぼくとしては,プログラムが速く動きすぎて困っています。お願いします。

〔宮城県黒川郡・浅野慎一13才〕

A 『FS-A1ST』を「通常モード」で起動させるには,下記の方法があります。

① ドライブにMSX-DOS(DOS2ではない)でFORMATしたディスクをセットし,電源を入れるかリセットをする。

② キーボードの[1]のキーを押したまま電源を入れる。

〔回答者・ハンド・キャノン〕

応募方法

本コーナーに質問のあるかたは,対象メーカーをハッキリ記入し,電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「誌上公開質問状」係まで,ハガキで応募してください。

送り先は,つぎのとおりです。

〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

Hot INFORMATION

マイコンBASICマガジン

このコーナーは，コンピュータに関連する新製品の情報や，イベントのお知らせ，講習会の案内などを満載しています。また，毎月続々と誕生するワープロ／パソコン通信局の情報や，システム変更のアナウンスも掲載しています。
ローカルなイベントについても掲載していきますので，情報をお持ちの方は，編集部の「Hot INFORMATION」の係までどしどしお便りをお寄せください。

パソコン

PC-9801シリーズの新製品

●日本電気

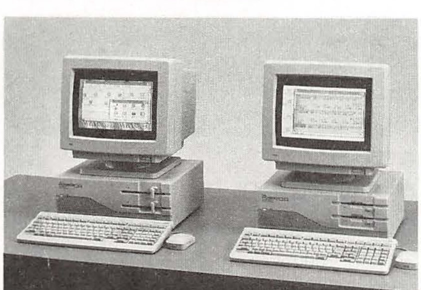
日本電気はPC-9801シリーズの新製品3機種を発表しました。

今回のモデル・チェンジは，従来の製品ラインアップを受け継いだラインアップながらも，DSやDAのように同一のシリーズで3.5インチ・モデルと5インチ・モデルの2とおりが選べるようになったことと，今回発表されたすべてのモデルに，いままでオプションだったFM音源が標準装備されたことなどが大きな変化です。

もともとビジネス・マシン色の強かったPC-9801シリーズもホビーユーザーを意識し始めたということなのでしょうか。ビジネスには関係ありませんが，ゲームをするにはたしかに便利です。今後の展開を含めて，興味深いところです。



PC-9801DS



PC-9801DA

●PC-9801DS

●価格

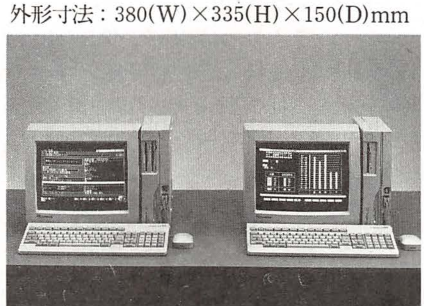
PC-9801DS2	358,000円
PC-9801DS／U2	358,000円
PC-9801DS5	508,000円
PC-9801DS／U5	508,000円

RS／ESの後継機で，CPUには32ビットの386SX(16MHzメモリ・アクセス・ノーウエイト)を採用し，高性能ながら高いコスト・パフォーマンスを実現しています。速いのはCPUだけでなく。EGC(Enhanced Graphic Charger)を搭載したことで，グラフィック描画速度も改善されました。

内蔵FDによって3.5インチ内蔵のDS／U2とDS／U5(40MBハードディスク内蔵)，5インチ内蔵のDS2とDS5(40MBハードディスク内蔵)の4タイプから選べるようになっており，幅広い選択が可能です。

■主な仕様

CPU：386SX(16MHz)
RAM：640kB
外形寸法：380(W)×335(H)×150(D)mm
重量：9.4kg(DS2)，7.8kg(DS／U2)，10.8kg(DS5)，9.2kg(DS／U5)



PC-9801UR/UF

●PC-9801DA

●価格

PC-9801DA2	448,000円
PC-9801DA／U2	448,000円
PC-9801DA5	598,000円
PC-9801DA／U5	598,000円
PC-9801DA7	698,000円
PC-9801DA／U7	698,000円

RAの後継機にあたり，CPUは386(20MHzメモリ・アクセス・ノーウエイト)を搭載しています。

RAMは1.6MB装備。内蔵FDによって3.5インチ内蔵のDA／U2とDA／U5(40MBハードディスク内蔵)，DA/U7(100MBハードディスク内蔵)，5インチ内蔵のDA2とDA5(40MBハードディスク内蔵)，DA7(100MBハードディスク内蔵)の6タイプから選べます。

■主な仕様

CPU：386(20MHz)
RAM：1.6MB
外形寸法：380(W)×335(D)×150(H)mm
重量：9.3kg(DA)，7.8kg(DA／U2)，10.8kg(DA5)，9.2kg(DA／U5)，11.0kg(DA7)，9.4kg(DA／U7)

●PC-9801UR／UF

●価格

PC-9801UR	218,000円
PC-9801UR／20	348,000円
PC-9801UF	218,000円

V30HL(16MHzメモリ・アクセス・ノーウエイト)を搭載したA4ファイル・サイズの省サイズ・デスクトップ機です。

UFは3.5インチFDを2基内蔵したモデル。一方，URはUFとほぼ同じの仕様ですが，記憶媒体が3.5インチFD1基と1.25MBのRAMディスクを1基内蔵という組み合せになっており，CPUを含めて98NOTEと同様の仕様です。

98NOTEでパソコンに入門し，次のステップとして何かデスクトップ機を購入したいと思っているユーザーには魅力的なマシンといえそうです。

■主な仕様

CPU：V30HL(16MHz)
RAM：メイン640kB，RAMドライブ1.25MB
外形寸法：305(W)×240(D)×87(H)mm
重量：4.6kg(UF)，4.4kg(UR)，4.8kg(UR／20)

■問い合わせ先

NECパソコンインフォメーションセンター
東京：☎03-3452-8000
大阪：☎06-943-9800

さらに薄く・軽くなったパームトップ

●ソニー
●PTC-550
●168,000円

PTC-550は手書き入力を採用したコンパクト・サイズの個人情報ツール「PalmTop」(パームトップ)の最新機種です。

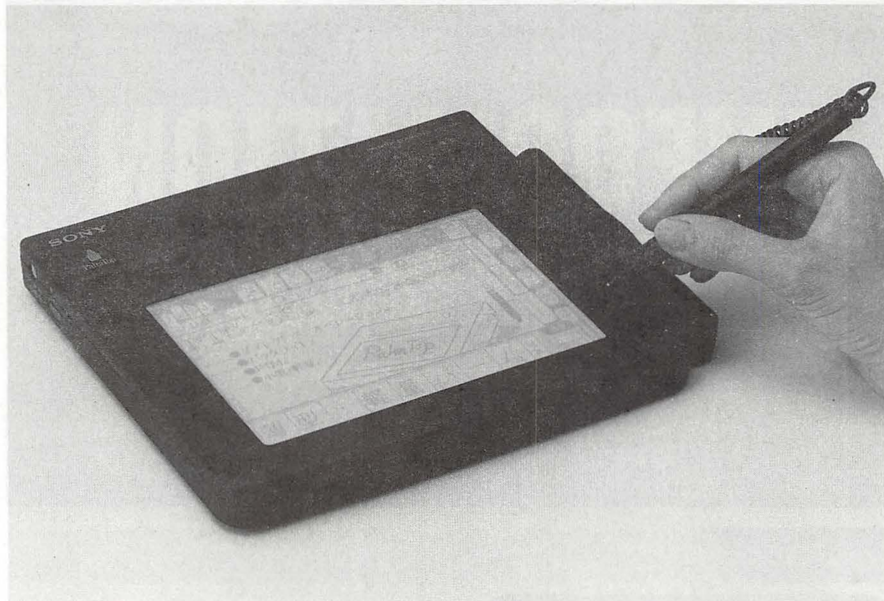
これは従来機を基本にしながらも，厚さ25.5mm，本体重量830gに小型・軽量化され，内蔵ソフトの操作性も改善されて使いやすくなっています。同時に専用サーマル・プリンタPTP-101(79,000円)も発売されました。

■主な仕様

CPU：68HC000(8MHz)
ROM：2.5MB
RAM：ワークRAM320kB
ディスプレイ：512×342ドット半透過型FST液晶
入力方式：ファジー理論採用の日本語手書き文字認識
電源：充電式バッテリ，付属ACアダプタ
外形寸法：215(W)×25.5(H)×190(D)mm
重量：830g

■問い合わせ先

パームトップ電話相談室：☎0120-397992
東京お客様ご相談センター：☎03-3448-3311
関西お客様ご相談センター：☎06-251-5111
東海お客様ご相談センター：☎052-232-2611



PTC-550

自動給紙印刷ができるワープロ

●日本電気
●文豪mini5RC
●価格218,000円

「文豪mini5RC」は，本体底面に内蔵した用紙トレイから用紙をプリンタに自動的に供給して印刷できる「用紙オートローディング機構」装備のワープロです。CPUはV33を使い高速化しています。

内蔵書体は明朝・ゴシック・毛筆体の3種類で，これらはアウトライン・フォントになっているので，拡大しても美しい印字が可能です。

■主な仕様

表示：40文字×22行バックライト付ホワイト液晶
入力方式：AI変換方式
辞書：約152,000語
用紙サイズ：ハガキ～B4横
外形寸法：390(W)×443(D)×126(H)mm
重量：7.9kg

■問い合わせ先

NEC日本語ワードプロセッササービスルーム
東京サービスルーム：☎03-3456-5081
大阪サービスルーム：☎06-943-9802
名古屋サービスルーム：☎052-264-1361



文豪mini5RC

定型文が簡単に作れるワープロ

●ソニー
●PJ-575
●価格188,000円

「プロデュース575」(PJ-575)は，対話型文書作成ソフト「ゴーストライター」を装備したパーソナル・ワープロです。

「ゴーストライター」は案内文や例文など，約380の基本文例を持っており，用途に合わせて文例を選び，日付や住所など最低限を記入するだけで，簡単に日常の手紙文が作成できます。

■主な仕様

印字方式：48×48ドット熱転写方式
印字速度：30字／秒(最大)
用紙サイズ：40×40mm～B4
入力方式：かな漢字45文字一括連文節連想変換
辞書数：約15万語(基本66,000語，複合語90,000語)，AI辞書6,000ルール
外部記憶：2インチ・データ・ディスク
電源：内蔵バッテリ
外形寸法・重量：本体のみ(W)×46(D)×216(H)mm，約2.3kg，プリンタ付348(W)×50(D)×344.5(H)mm，約4.0kg

■問い合わせ先

東京お客様ご相談センター
☎03-3448-3311
関西お客様ご相談センター
☎06-251-5111
東海お客様ご相談センター
☎052-232-2611



PJ-575

SCSI対応200MBハードディスク

●エプソン
●HDD-200SC
●価格34,800円(本体のみ，エプソンSCSIボードSC-1000は35,000円)

HDD-200SCはエプソンSCSIボードに対応した200MBハードディスクです。容量が大きい

だけでなく，キャッシュ・メモリを内蔵したことで，最大16msの高速アクセスを実現しています。

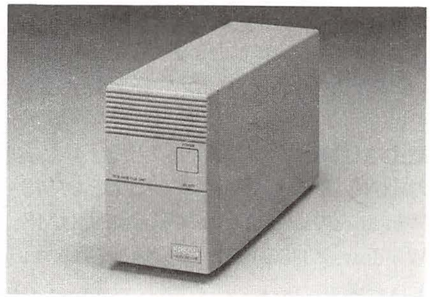
また，SCSIの機能であるAIF(オート・インテリジェント・フォーマット)が可能。MS-DOS，OS／2フォーマット・プログラムの初期実行時に自動的に不良セクタの代替処理が行なわれるので，専用の交替プログラムを実行する必要がありません。電源OFF時に自動的にヘッドが退避するオート・リトラクト機能付きです。

■主な仕様

データ記憶容量：約200MB
平均アクセス時間：約16ms
内蔵キャッシュ・メモリ：32kB
外形寸法・重量：93(W)×283(D)×150(H)mm，約3.4kg

■問い合わせ先

エプソンインフォメーションセンター
東京：☎03-377-3500
名古屋：☎052-953-9239
大阪：☎06-212-8712



HDD-200SC

PC-9801シリーズ対応 漢字プリンタ

●日本アールイーエム
●FIRST AVENUE-Ⅲ
●価格98,000円

「FIRST AVENUE-Ⅲ」は110桁プリンタながら，設置面積は80桁プリンタ並の省スペース24×24ドットのドットインパクト式プリンタです。

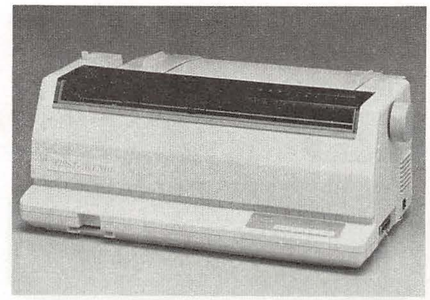
A3縦やA4横のワイドな印字が可能なほか，倍速モードで毎秒66字の高速印字が可能です。

■主な仕様

印字方式：24ワイヤ・ドット・マトリクス
印字速度：最大66文字／秒(漢字)
外形寸法：460(W)×250(D)×188(H)mm
重量：6kg

■問い合わせ先

〠110東京都台東区上野3-17-2幸和ビル
日本アールイーエム
☎03-3834-6270



FIRST AVENUE-Ⅲ

ソフトウエア

PC-9801シリーズ用 日本語MS-WINDOWS Ver3.0

●日本電気
●80286／386SX／386／486搭載のPC-9801シリーズ対応
●価格25,000円(3.5インチ2HD／5インチ2HD／8インチ)

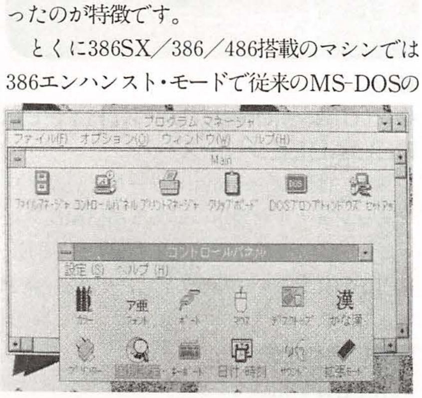
「日本語MS-WINDOWS Ver3.0」は，パソコンの操作をマウスと視覚的なアイコンによる分かりやすいものに変える基本ソフトウエアです。

Ver3.0になり従来のものよりも洗練された画面になったことと，「386エンハンスト・モード」，「スタンダード・モード」，「リアル・モード」の三つの動作モードをサポートし，使用するパソコンに合わせて最適の環境が選べるようなったのが特徴です。

とくに386SX／386／486搭載のマシンでは386エンハンスト・モードで従来のMS-DOSのアプリケーション複数を同時実行できます。

■問い合わせ先

NECパソコンインフォメーションセンター
東京：☎03-3452-8000
大阪：☎06-943-9800



日本語MS-WINDOWS Ver3.0

FM-Rシリーズ用 日本語MS-WINDOWS V3.0

●富士通
●FM R-80HLI／70HX3／HX2／HX2S／HXI／HD，FM R-60HX／FX／HD／FD対応
●価格25,000円

富士通の「日本語MS-WINDOWS V3.0」は，すべてのアプリケーションの操作を，マウスとメニューを使ったわかりやすいGUI(グラフィカル・ユーザー・インターフェース)で行なうことができる基本ソフトウエアです。また，「日本語MS-WINDOWS V3.0」で動作するソフトは機種に依存しないという特徴もあります。

とくにCPUに386／486を搭載したマシンでは，MS-DOSのアプリケーションを複数同時実行できるのが特徴です。

■問い合わせ先

富士通パソコン販売推進部
☎03-3216-3211



日本語MS-WINDOWS V3.0

文芸ジャンルの 教養・教育ソフト

●CSK総合研究所
●FM-TOWNS対応
●ハイパー奥の細道
●価格18,000円

「ハイパー奥の細道」はCD-ROMによるハイパー・メディア・ソフトで，竹下景子の朗読と美しい写真，地図，音楽などにより立体的に奥の細道を鑑賞できます。口語訳，重要語句，詳しい解説文などはマウスのボタンひとつで簡単に調べられ，簡単な文法事項などの練習問題もあるので，中学・高校のAV学習教材として活用できます。

■問い合わせ先

〠206東京都多摩市諏訪2-5-1
CSK総合研究所
☎0423-75-1271

初のWINDOWS3.0対応 アプリケーション

●マイクロソフト

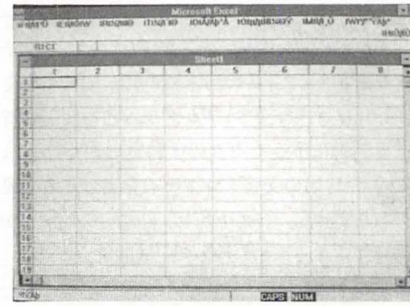
●Excel Ver2.1for Windows3.0
●MS-Windows3.0対応
●価格98,000円

「Microsoft Excel Ver2.1for Windows 3.0」(マイクロソフト・エクセル2.1forウインドウズ)は，表計算，グラフ，データベースが統合化されたパソコン用表計算ソフト。今回の「エクセル2.1」はパソコンの機種に依存せず，CPUが80286／386／486でMS-Windowsの2.1か3.0が稼動していればどの機種でも動作するのが特徴です。なお，従来の「エクセル2.1」の登録ユーザーには無償でアップデートが行なわれます(3月上旬より，プログラム・ディスクを含むアップデート・キットを発送予定)。

マイクロソフトでは引き続きWindows対応のアプリケーション，言語ソフトの拡充に努めていくそうです。

■主な仕様
対応機種：80286／386／486をCPUとし，MS-WindowsのVer2.1か3.0が稼働，またはMS-Windows／386のVer2.1が稼働しているコンピュータ
メディア：5インチ2HD，3.5インチ2HD

■問い合わせ先
〒160東京都西新宿7-5-25Kビルディング
マイクロソフト第1営業部セールス・インフォメーション・センター
☎03-3363-1201



Excel Ver2.1

その他

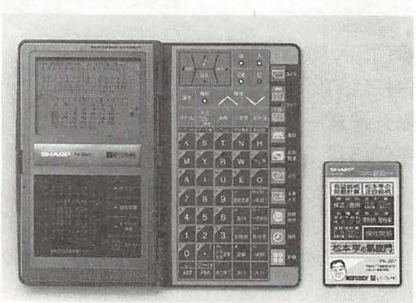
電子システム手帳用「松本亭の凱旋門」

●水谷電気工業
●PA-Z07
●価格19,800円

水谷電気工業はシャープの電子システム手帳用ICカード「松本亭の凱旋門」を発売します。これは毎週専用電話・新聞で発表される"注目銘柄"の暗号をこのカードに入力すると，注目銘柄のコード番号・銘柄名が表示されるようになっています。

また，「有望銘柄発掘計算」，「損益代金計算」，「理論値計算」などが可能です。

■問い合わせ先
水谷電子工業　「松本亭の凱旋門」係
☎03-3253-4341



松本亭の凱旋門

電子手帳の名刺データ入力サービス

●シャープ，凸版印刷
●料金：1口100件　6,000円

シャープは凸版印刷とタイアップし，シャープの電子システム手帳用名刺管理カードPA-7C50／51またはRAMカードにユーザーの名刺データを代行して入力するサービスを全国対象に平成3年1月～4月末まで実施します。

■問い合わせ先
〒553大阪市福島区海老江3-23-50橋本ビル2F
トッパン名刺データ・インプット・サービス・センター
☎06-454-3343

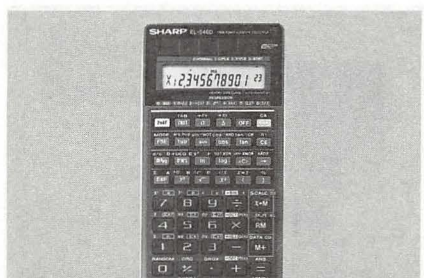
ハイ・スピード関数電卓

●シャープ
●EL-546D／540D／506D
●価格
EL-546D　5,800円
EL-546D　4,000円
EL-506D　4,800円

EL-546D／540Dは従来機種に比べて約3倍の演算速度を持つ関数電卓，EL-506Dはわかりやすいドット・マトリクス式ガイダンスを採用した関数電卓です。

■主な仕様
EL-546D：関数計算，複素数計算，三元連立一次方程式，統計計算，2進8進16進演算などが可能。
EL-540D：関数計算，統計計算，2進8進16進演算などが可能。
EL-506D：関数計算，複素数計算，三元連立一次方程式，数値積分計算，統計計算，2進8進16進演算など可能。

■問い合わせ先
〒162東京都新宿区市谷八幡町8丁目
シャープ　東京広報室
☎03-3260-1161



EL-546D

耐環境性を重視したフロッピーディスク

●住友スリーエム
●マークQクリエイト・シリーズ

「マークQクリエイト・シリーズ」は連続4000万パス／トラックという高耐久性を持った3.5／5／8インチ・フロッピーディスクです。

■問い合わせ先
〒158東京都世田谷区玉川台2-33-1
住友スリーエム
☎03-3709-8111



マークQクリエイト・シリーズ

高信頼のフロッピーディスク

●ソニー
●Professionalシリーズ，HYPER RELIABLEシリーズ

ソニーはProfessionalシリーズというプロフェッショナルな要求に応える高信頼性フロッピーディスクの第2弾の発売と，好評のHYPER RELIABLEシリーズのラインアップを一新をしました。

■問い合わせ先
東京お客様ご相談センター
☎03-3448-3311

関西お客様ご相談センター
☎06-251-5111
東海お客様ご相談センター
☎052-232-2611



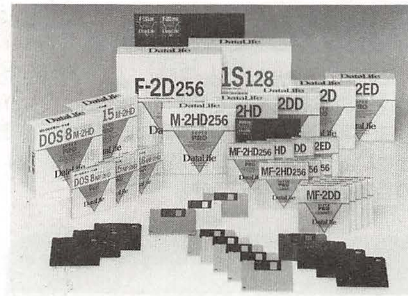
Professionalシリーズ/HYPER RELIABLEシリーズ

耐環境性をアップしたフロッピーディスク

●化成バーベイタム
●スーパーPROシリーズ

化成バーベイタムはフロッピーディスク「PROシリーズ」全ラインアップの機能・パッケージを一新し，「スーパーPROシリーズ」として発売しました。

■問い合わせ先
〒100東京都千代田区丸の内3-4-1新国際ビル
化成バーベイタム
☎03-3283-6423



スーパーPROシリーズ

イベント

'91AMIGA Forum 大阪大会

2月号でお知らせした「'91AMIGA Forum大阪大会」の日時が変更になりました。
日時：3月24日(日)PM1:30～
場所：J&Pテクノランド5F会議室(☎06-644-5566, 地下鉄堺筋線恵美須町下車2分)
参加費用：1,200円
内容：日本語FEP, 最新ゲーム・POWER MONGERなど, AMIGAでのパソコン通信, アニメーション製作等

■問い合わせ先
COMMODORE FAN CLUB
杉村浩司
☎0729-91-8916

「第8回C.S.G.新作発表会」

毎年恒例となったC.S.G.の新作発表会が，今年も東京・大阪・名古屋の全国３会場で行なわれます。出展は40社以上にのぼり，各社それぞれ家庭用テレビゲーム・ソフトの最新作を展示します。

ユーザーズ・デーは一般の人も入場できます。当日はステージを使ったゲーム大会，会場内を巡るスタンプ・ラリーなど楽しいイベントも企画されています。

東京会場
3月24日(日)：池袋サンシャインシティ／センターホール(東京都豊島区東池袋3-1)
大阪会場
3月27日(水)：大阪マーチャンダイズマートOMM／Bホール(大阪市中央区マーチャンダイズビル)
名古屋会場
4月7日(日)：愛知県産業貿易会館／1F展示場(名古屋市中区丸の内3-1-6)
※各会場とも会場時間はAM10:00～PM5:00

■問い合わせ先
〒167東京都杉並区上荻2-31-12
データイースト　コンシューマ営業部
☎03-3392-4151

第4回NECパソコンアート大賞

NEC日本電気グループでは，パソコンで作ったC・G(コンピュータ・グラフィクス)，アニメーション，ミュージック等の幅広い意味でのパソコン・アートの作品を募集しています。
期間：'91年1月13日～5月10日
対象作品：
①オリジナル・プログラム部門
②市販アプリケーション部門
③ジュニア部門
賞金：
グランプリは100万円＋トロフィなど……
応募方法：
住所，氏名，生年月日，年令，職業，電話番号，応募部門名，作品タイトル，使用パソコン名，使用ツール名，ソフト媒体種類などを明記した用紙を作品に添付して，下記まで送ってください。また，詳しい問い合わせ先も同じです。

■応募・問い合わせ先
〒107東京都港区赤坂郵便局留
NECパソコンアート大賞事務局
☎03-3401-5107



作品見本

ファミコン・スペース・ワールド

ゴールデン・ウィークの4月24日(水)～5月6日(月)の13日間，幕張メッセ国際展示場で「ファミコン・スペース・ワールド」が開かれ，ソフト製作会社58社の参加による，4月24日時点での未発売ソフトの展示と説明が行なわれます。

期間中は，来場者の"気に入ったソフト"アンケートを実施し，抽選で希望ソフトがプレゼントされたり，出展各社によるイベントなどが多数行なわれます。

また幕張メッセでは，このイベントと同時にNHKの「ファミリー・スポーツランド」と世界卓球選手権大会が併催される予定です。
日時：4月24日(水)～5月6日(月)，初日は一般入場はできないので，注意。
場所：千葉・幕張メッセ国際展示場第8展示場
入場料：1,000円(NHKイベントと共通)

なお，この入場券をベーマガ読者300名にプレゼントします。

希望の読者はハガキに，①郵便番号，②住所，③氏名(ふりがな)，④電話番号，⑤年令，⑥職業(学年)，⑦今一番興味のあるゲームソフト・メーカー名，⑧1年にどのくらいの金額をゲームソフト購入に使いますか？を書いて下記まで送ってください。
〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン
ファミコン・スペース・ワールド入場券係
〆切は4月8日です。

パソコン通信

このコーナーは，「ワープロ」／パソコン通信ＢＢＳ電話帳1990年秋号」〈定価1,900円（本体1,845円）〉の追補情報を掲載しています。新たにパソコン通信ネットを始めたり，ワープロ／パソコン通信ＢＢＳ電話帳に掲載されていない局の情報をお持ちでしたら，ぜひ，このコーナーまでお知らせください。また，パソコン通信に関連するイベントや，あなたの周りで評判の，おもしろサービスの話題なども募集中です。

我らの元気満載基地『Magu-Net』

●Magu-Net

■ネットワークのプロフィール

寝屋川の片隅で運営している小さな小さなNETです。ホスト・コンピュータは，何とPC-8801mkⅡFR！　アクセスする人よりも，ホスト・コンピュータのほうが「ボロいっ！」というとんでもないNETですが，ひとつよろしく頼んます。

■サービス内容

BBS伝言板，電子メール，チャット，電子会議，PDSサービス，ヘルプ機能

■アクセス電話番号

0720-21-8704（1200/2400bps）

■運用時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

非公開

■ゲスト利用について

ID：GUEST

パスワード：GUEST

制限：フリーボードのみ書き込み可

アットホームなネット！

●遊好見聞禄

■ネットワークのプロフィール

アットホーム的なネットです。初心者の方でも暖かく迎え入れる…そんなネットをめざしています。最近になって，「テーブルトークRPG」のネットプレイのボードができ，活気づいています。

■サービス内容

BBS伝言板，電子メール，チャット，ヘルプ機能

■アクセス電話番号

0438-98-2972（300/1200/2400bps）

■運営時間

PM10：00～翌AM6：00

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒292千葉県木更津市東太田3-2-1

竹内勝俊　☎0438-98-2972

■ゲスト利用について

ID：YOU-OOOO

パスワード：なし

制限：あり（ほとんどないに等しい）

福岡の情報受信基地(笑)

●TEL-COMEL

■ネットワークのプロフィール

旧COMELがより強力になって生まれ変わりました。ボードにはSIGやCUGもあり楽しい話題，オタクな話題などなんでもありです。ファイル・ライブラリ(PDS)も豊富な検索機能やY-MODEMが使用できるので大変好評です

■サービス内容

BBS伝言板，電子メール，チャット，電子会議，PDSサービス，ヘルプ機能

■アクセス電話番号

092-641-8323（300/1200/2400bps）

■運営時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒812福岡県福岡市東区馬出2-1-10

岡崎第一ビル202　ケイエムコンピューター福岡　☎092-631-4140

■ゲスト利用について

ID：KMCGUEST

パスワード：なし

制限：アクセス時間30分，BBSのみ

石川県最強の「やんちゃまき」ネット！

●あんころネット

■ネットワークのプロフィール

「やんちゃまき」というのは「わがままを言う，ダダをこねる。またはそうする人」という感じの方言です。みんな好き勝手なことを言いあってますので，家族のような肌のコミュニケーションができるネットです。SYSOPにどんどんやんちゃまいてネ！

■サービス内容

BBS伝言板，電子メール，PDSサービス，ヘルプ機能

■アクセス電話番号

0762-74-1525（300/1200/2400bps）

■運営時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒924石川県松任市千代野東4-11-9

池田真琴（殿下）　☎0762-75-4729

■ゲスト利用について

ID：FM-TOWNS

パスワード：なし

制限：書き込み不可，伝言板は利用不可

九州・福岡地区を拠点にしたネット

●九州メンバーズネット

■ネットワークのプロフィール

素人のSYSOP1人でスタートしました。データベース構築が夢ですが，皆さんの力をお貸しください。当面，掲示板，メール，チャット主体で運営します。

■サービス内容

BBS伝言板，電子メール，チャット，PDSサービス，ヘルプ機能

■アクセス電話番号

0946-24-1428（1200bps）

■運営時間

AM7：00～PM11：45

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒838福岡県朝倉郡三輪町依井2070-67

伊藤俊広　☎0946-24-2459

■ゲスト利用について

ID：guest

パスワード：guest

制限：書き込み不可，伝言板は利用不可

究極のコミュニケーション・ネット！

●SNOWMAN'S-Family

■ネットワークのプロフィール

いろいろなNETで出会った，気の合う仲間が集まるNET！　悪質なユーザーや失礼なユーザーを徹底的に追放し，真にコミュニケーションを目的としたユーザーのみにその自由空間を開放します。

■サービス内容

BBS伝言板，チャット，電子メール，ヘルプ機能

■アクセス電話番号

非公開

■運営時間

不定期

■運営者の住所・氏名・電話番号

非公開

■ゲスト利用について

ID：GUEST

パスワード：SNOWMAN

制限：CHATしかできません

BM特選
プログラム・コーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚〜4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，バージョン，モード(X-BASIC Ver.2)等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も書いておいてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2〜3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**



★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラム・コーナー」係　（実用プログラムは，見やすいところに，実用と書いておいてください）

Dr.Dのちょっと背のびの BASIC講座



今月の課題：トラックを1周する2人用競争ゲーム

各機種対応

それは冗談からはじまった

影：ふぁーあ，よく寝たな。いま何時かな。

つぐ美：おはよう，影さん。お昼になると起きるところが相変わらずすごいわね。

影：ん？何か私の話題で盛り上がっているようだけど……。

編：影さんがまた借金取りに追われてたって話をしていたんですよ。

影：そうなんですよ編集長。なんとか昨日は逃げきったんですけどね。そこで来々月の給料を前借り……。

編：ダメ！絶対ダメ！

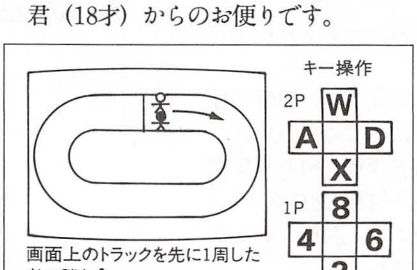
つぐ美：たしか先週，来月の分を前借りしたばかりじゃ……。

編：適当に言ったのに本当に追われてたとは知らなかった。

つぐ美：影さんってほんとうに奥が深いわ。

Dr.D：そういう問題ではないじゃろ。ところで，タイムリーにもそのストーリーにかなり近いゲームのアイデアを送ってくれた読者がいるゾ。

つぐ美：ハイ，東京都府中市の安藤雄基君（18才）からのお便りです。



《第1図》今月のゲームはこれだ

「コナミの『エスケープ・キッズ』っておもしろいですね。まるで借金取りに追われる影さんのようで……。このゲームならスクロールもしないしデカキャラが出るわけでもないので結構簡単に作れると思うのですがBASIC講座で取り上げてもらえないでしょうか」だそうです。

Dr.D：「簡単に作れる」と言っとるわりに「BASIC講座で取り上げて……」というのはちと妙じゃな。ま，いいか。

つぐ美：ちなみに彼が送ってきたアイデアは，2人で競い合う対戦型の追いかけっこゲームです（第1図）。

編：確かに彼の言うとおり，デカキャラもなければスクロールもしない。ビシバシのシューティングというわけでもないですね。

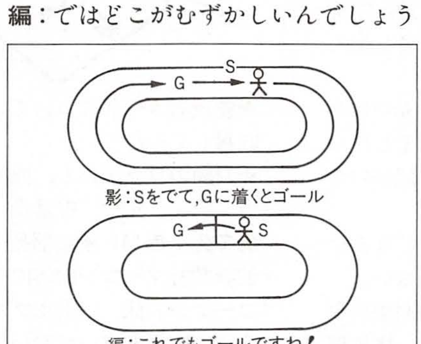
影：おまけに頭を使わなくても良いところがミソだね。

編：(言うと思った)ということは結構簡単にできるんですか？

Dr.D：超あまーい。It's too Sweet！

影：お，横文字までででてきたぞ。

編：ではどこがむずかしいんでしょうか。



《第2図》影さんの甘い考えの判定

Dr.D：ふむ。ではさっそく講義に入ろう。

人にはやさしくても機械にはむずかしいこと

影：むずかしいって言っても，ただ人が2人コースをぐるぐるまわるだけでしょ？なんてことないですよ。

Dr.D：ふむ。影君が電波新聞社の周りをぐるぐる走ることはなんてことない。ところが，これはコンピュータ上のゲームなんじゃよ。コンピュータに，コースを1周まわったかどうか判定させることはとてもむずかしい。

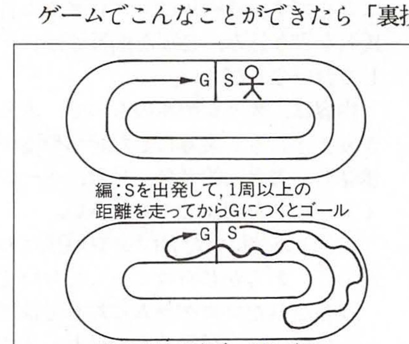
影：どうしてですか？1周して元のところに戻ってきたらそれで「1周した」ことになりません？

編：その判定のしかただと，こういうずるい真似ができますよね（第2図）。

Dr.D：うむ。

影：私は素直な人間ですからこういう悪いことはしません。

つぐ美：とかなんとか言って，もしこのゲームでこんなことができたら「裏技



《第3図》編さんの少しひねった考え

《OVER FLOW》進入学，そして就職を迎えられたみなさんは，今がとてもハツラツとしている時期でしょう。ベーマガも大判化になり，2年目を迎えました。そして今年の7月は創刊10周年という大きな節目を迎えます。編集部もますますハリキッていきます。

発見！」とか言って騒ぐんじゃないんですか？

影：う゛……。

編：それならこうしたらどうですか。ある程度以上（ここなら1周の距離以上）走ってからでないと判定されないというのは。

Dr.D：それも一理あるが，結局同じことなんじゃよ。スタートしてから近くをふらふらしたあと，また元に戻れば良いわけじゃからな（**第3図**）。たしかにこんなことをしてもゲーム上は不利じゃがな。

編：むむむむむ……。

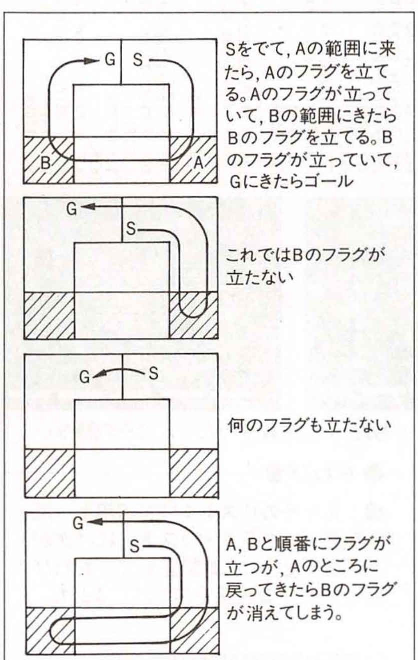
コースを1周したかどうかの判定

Dr.D：ただの円のように単純なコースの場合でも，とりあえずこのような判定が最低限必要になってくる（**第4図**）。まず，スタート地点から出発して2か所の判定地域を通過した後，ゴールに戻ってきたかということを見る。

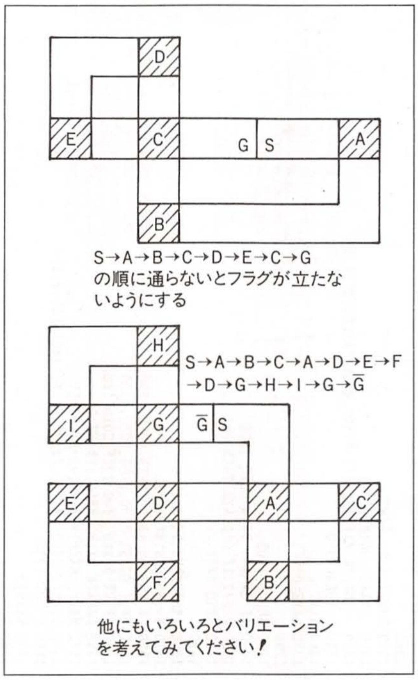
編：判定地域を順番どおりに通過するというところがミソなんですね。

Dr.D：そのとおり。これはのちのちコースが複雑になってきてからも応用できるんじゃよ（**第5図**）。

影：たった円を1周まわるだけなのにこんなにも判定を与えてやらなければいけないなんて，コンピュータって結構



《第4図》コース1周の判定方法



《第5図》コースが複雑になったとき

頭悪いんですね。

某コンピュータ：あんたにそこまで言われたくない！

影：おや？

Dr.D：……。ま，コースを1周したかどうかの判定はできたわけじゃ。一番大きな問題をクリアしたから，あとはセオリーどおりに作っていけばよい。しかし，春じゃのう～。

編：（気を取りなおして）そうですね。ところで，その1周したかどうかの判定のところまでは，具体的にはどのようなプログラムになるんですか？

Dr.D：**第2図**から**第5図**のことをふまえてプログラムにしたものが**リスト2**じゃ。**リスト1**は，影君の単純な考えの元につっくた，「ズルできるぞバージョン」じゃ。ちがいがわかるかな？

1人で走るのは寂しいから

Dr.D：というわけで，このゲームは2人が同時に走るんじゃったな。

影：「エスケープ・キッズ」も2人以上で遊んだほうがおもしろいんですよ。

つぐ美：対戦ものはやっぱり熱くなりますね。

編：そこで2人同時に走らせる処理というのが必要になってきますね。

《リスト1》影さんの甘い考えのプログラム・リスト

```
1000 CLS
1010 FOR I=0 TO 30
1020   LOCATE I, 0:PRINT "#";
1030   LOCATE I,20:PRINT "#";
1040 NEXT I
1050 FOR I=0 TO 20
1060   LOCATE  0,I:PRINT "#";
1070   LOCATE 30,I:PRINT "#";
1080 NEXT I
1090 FOR I=6 TO 24
1100   FOR J=6 TO 14
1110     LOCATE I,J:PRINT "#";
1120   NEXT J
1130 NEXT I
1140 FOR I=1 TO 5
1150   LOCATE 19,I:PRINT "!";
1160 NEXT I
1390 '
1400 MX=20:MY=5
1410 LOCATE MX,MY:PRINT "O";
1490 '
1500 A$=INKEY$:VX=0:VY=0
1510 IF A$="8" THEN GOSUB 2000
1520 IF A$="2" THEN GOSUB 2100
1530 IF A$="4" THEN GOSUB 2200
1540 IF A$="6" THEN GOSUB 2300
1550 IF VX=0 AND VY=0 THEN GOTO 1500
1560 LOCATE MX,MY:PRINT " ";
1570 MX=MX+VX:MY=MY+VY
1580 LOCATE MX,MY:PRINT "O";
1590 IF MX<>19 OR MY>5 THEN GOTO 1500
1599 '
1600 LOCATE 12,10:PRINT "G O A L"
1610 END
1990 '
2000 IF MY=1 THEN RETURN
2010 IF MY=15 AND MX>5 AND MX<25 THEN RETURN
2020 VY=-1
2030 RETURN
2099 '
2100 IF MY=19 THEN RETURN
2110 IF MY=5 AND MX>5 AND MX<25 THEN RETURN
2120 VY=1
2130 RETURN
2199 '
2200 IF MX=1 THEN RETURN
2210 IF MX=25 AND MY>5 AND MY<15 THEN RETURN
2220 VX=-1
2230 RETURN
2299 '
2300 IF MX=29 THEN RETURN
2310 IF MX=5 AND MY>5 AND MY<15 THEN RETURN
2320 VX=1
2330 RETURN
```

《リスト2》コースを1周させるプログラム・リスト

```
1000 CLS
1010 FOR I=0 TO 30
1020   LOCATE I, 0:PRINT "#";
1030   LOCATE I,20:PRINT "#";
1040 NEXT I
1050 FOR I=0 TO 20
1060   LOCATE  0,I:PRINT "#";
1070   LOCATE 30,I:PRINT "#";
1080 NEXT I
1090 FOR I=6 TO 24
1100   FOR J=6 TO 14
1110     LOCATE I,J:PRINT "#";
1120   NEXT J
1130 NEXT I
1140 FOR I=1 TO 5
1150   LOCATE 19,I:PRINT "!";
1160 NEXT I
1390 '
1400 MX=20:MY=5
1410 LOCATE MX,MY:PRINT "O";
1420 GAME=0:TUKA=0
1490 '
1500 A$=INKEY$:VX=0:VY=0
1510 IF A$="8" THEN GOSUB 2000
1520 IF A$="2" THEN GOSUB 2100
1530 IF A$="4" THEN GOSUB 2200
1540 IF A$="6" THEN GOSUB 2300
1550 IF VX=0 AND VY=0 THEN GOTO 1500
1560 LOCATE MX,MY:PRINT " ";
1570 MX=MX+VX:MY=MY+VY
1580 LOCATE MX,MY:PRINT "O";
1590 GOSUB 1700:IF GAME=0 THEN GOTO 1500
1599 '
1600 LOCATE 12,10:PRINT "G O A L"
1610 END
1690 '
1700 IF MX>24 AND MY>14 THEN IF TUKA<2 THEN TUKA=1 ELSE TUKA=0
1710 IF MX< 6 AND MY>14 THEN IF TUKA<3 THEN TUKA=2 ELSE TUKA=0
1720 IF MX=19 AND MY< 6 THEN IF TUKA=2 THEN GAME=1 ELSE TUKA=0
1730 RETURN
1990 '
2000 IF MY=1 THEN RETURN
2010 IF MY=15 AND MX>5 AND MX<25 THEN RETURN
2020 VY=-1
2030 RETURN
2099 '
2100 IF MY=19 THEN RETURN
2110 IF MY=5 AND MX>5 AND MX<25 THEN RETURN
2120 VY=1
2130 RETURN
2199 '
2200 IF MX=1 THEN RETURN
2210 IF MX=25 AND MY>5 AND MY<15 THEN RETURN
2220 VX=-1
2230 RETURN
2299 '
2300 IF MX=29 THEN RETURN
2310 IF MX=5 AND MY>5 AND MY<15 THEN RETURN
2320 VX=1
2330 RETURN
```

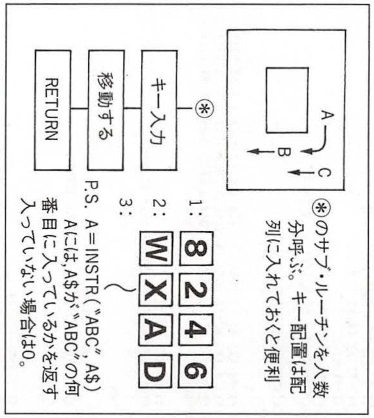
★影さん，編さん，つぐ美さんへ。編さんJr.にもっと出番をあたえてあげてください。編さんJr.もそれを望んでいることでしょう。（富山県氷見市・北島真吾16才）……【影：では，「編さんJr.をだせ！」というハガキがたくさんきたらだしてあげよう。】

《リスト３》２人で競争するプログラム・リスト

```
1000 CLS
1010 FOR I=0 TO 30
1020   LOCATE I, 0:PRINT "#";
1030   LOCATE I,20:PRINT "#";
1040 NEXT I
1050 FOR I=0 TO 20
1060   LOCATE  0,I:PRINT "#";
1070   LOCATE 30,I:PRINT "#";
1080 NEXT I
1090 FOR I=6 TO 24
1100   FOR J=6 TO 14
1110     LOCATE I,J:PRINT "#";
1120   NEXT J
1130 NEXT I
1140 FOR I=1 TO 5
1150   LOCATE 19,I:PRINT "!";
1160 NEXT I
1170 '
1180 NINZU=2
1190 DIM KY$(NINZU),MX(NINZU),MY(NINZU),TUKA(NINZU)
1200 FOR I=1 TO NINZU
1210   READ KY$(I)
1220 NEXT I
1230 '
1240 DATA "8246","WXAD"
1290 '
1300 FOR I=1 TO NINZU
1310   MX(I)=20:MY(I)=I
1320   LOCATE MX(I),MY(I):PRINT MID$("ABCDEFG",I,1);
1330   TUKA(I)=0
1340 NEXT I
1350 GAME=0:P=1
1390 '
1400 GOSUB 1500
1410 IF GAME=1 THEN GOTO 1600
1420 P=P+1:IF P>NINZU THEN P=1
1430 GOTO 1400
1490 '
1500 A$=INKEY$:VX=0:VY=0
1510 K=INSTR(KY$(P),A$)
1520 IF K=0 OR A$="" THEN GOTO 1580
1530 ON K GOSUB 2000,2100,2200,2300
1540 IF VX=0 AND VY=0 THEN GOTO 1580
1550 LOCATE MX(P),MY(P):PRINT " ";
1560 MX(P)=MX(P)+VX:MY(P)=MY(P)+VY
1570 LOCATE MX(P),MY(P):PRINT MID$("ABCDEFG",P,1);
1580 GOSUB 1700
1590 RETURN
1599 '
1600 LOCATE 12,10:PRINT "G O A L"
1610 END
1690 '
1700 IF MX(P)>24 AND MY(P)>14 THEN IF TUKA(P)<2 THEN TUKA(P)=1 ELSE TUKA(P)=0
1710 IF MX(P)< 6 AND MY(P)>14 THEN IF TUKA(P)<3 THEN TUKA(P)=2 ELSE TUKA(P)=0
1720 IF MX(P)=19 AND MY(P)< 6 THEN IF TUKA(P)=2 THEN GAME=1 ELSE TUKA(P)=0
1730 RETURN
1990 '
2000 IF MY(P)=1 THEN RETURN
2010 IF MY(P)=15 AND MX(P)>5 AND MX(P)<25 THEN RETURN
2020 VY=-1
2030 RETURN
2099 '
2100 IF MY(P)=19 THEN RETURN
2110 IF MY(P)=5 AND MX(P)>5 AND MX(P)<25 THEN RETURN
2120 VY=1
2130 RETURN
2199 '
2200 IF MX(P)=1 THEN RETURN
2210 IF MX(P)=25 AND MY(P)>5 AND MY(P)<15 THEN RETURN
2220 VX=-1
2230 RETURN
2299 '
2300 IF MX(P)=29 THEN RETURN
2310 IF MX(P)=5 AND MY(P)>5 AND MY(P)<15 THEN RETURN
2320 VX=1
2330 RETURN
```

《リスト４》今月の完成プログラム・リスト（１Ｐは８２４６キー，２ＰはＷＸＡＤキーで操作。先にコースを１周したほうの勝ち）

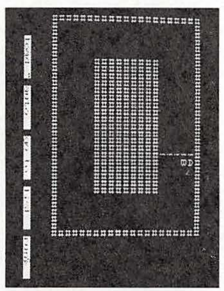
```
100 WIDTH 40,25:CLS
110 FOR I=0 TO 30
120   LOCATE I, 0:PRINT "#";
130   LOCATE I,20:PRINT "#";
140 NEXT I
150 FOR I=0 TO 20
160   LOCATE  0,I:PRINT "#";
170   LOCATE 30,I:PRINT "#";
180 NEXT I
190 FOR I=6 TO 24
200   FOR J=6 TO 14
210     LOCATE I,J:PRINT "#";
220   NEXT J
230 NEXT I
240 FOR I=1 TO 5
250   LOCATE 19,I:PRINT "!";
260 NEXT I
270 '
280 NINZU=2
290 DIM KY$(NINZU),MX(NINZU),MY(NINZU),TUKA(NINZU)
300 FOR I=1 TO NINZU
310   READ KY$(I)
320 NEXT I
330 '
340 DATA "8246","WXAD"
350 '
360 FOR I=1 TO NINZU
370   MX(I)=20:MY(I)=I
380   LOCATE MX(I),MY(I):PRINT MID$("ABCDEFG",I,1);
390   TUKA(I)=0
400 NEXT I
410 GAME=0:P=1
420 '
430 GOSUB 530
440 IF GAME=1 THEN GOTO 480
450 P=P+1:IF P>NINZU THEN P=1
460 GOTO 430
470 '
480 LOCATE 11,10:PRINT " G O A L "
490 LOCATE 12,11:PRINT " "+MID$("ABCDEFG",P,1)+" Won "
500 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN GOTO 500
510 RUN
520 '
530 A$=INKEY$:VX=0:VY=0
540 K=INSTR(KY$(P),A$)
550 IF K=0 OR A$="" THEN GOTO 610
560 ON K GOSUB 690,740,790,840
570 IF VX=0 AND VY=0 THEN GOTO 610
580 LOCATE MX(P),MY(P):PRINT " ";
590 MX(P)=MX(P)+VX:MY(P)=MY(P)+VY
600 LOCATE MX(P),MY(P):PRINT MID$("ABCDEFG",P,1);
610 GOSUB 640
620 RETURN
630 '
640 IF MX(P)>24 AND MY(P)>14 THEN IF TUKA(P)<2 THEN TUKA(P)=1 ELSE TUKA(P)=0
650 IF MX(P)< 6 AND MY(P)>14 THEN IF TUKA(P)<3 THEN TUKA(P)=2 ELSE TUKA(P)=0
660 IF MX(P)=19 AND MY(P)< 6 THEN IF TUKA(P)=2 THEN GAME=1 ELSE TUKA(P)=0
670 RETURN
680 '
690 IF MY(P)=1 THEN RETURN
700 IF MY(P)=15 AND MX(P)>5 AND MX(P)<25 THEN RETURN
710 VY=-1
720 RETURN
730 '
740 IF MY(P)=19 THEN RETURN
750 IF MY(P)=5 AND MX(P)>5 AND MX(P)<25 THEN RETURN
760 VY=1
770 RETURN
780 '
790 IF MX(P)=1 THEN RETURN
800 IF MX(P)=25 AND MY(P)>5 AND MY(P)<15 THEN RETURN
810 VX=-1
820 RETURN
830 '
840 IF MX(P)=29 THEN RETURN
850 IF MX(P)=5 AND MY(P)>5 AND MY(P)<15 THEN RETURN
860 VX=1
870 RETURN
```



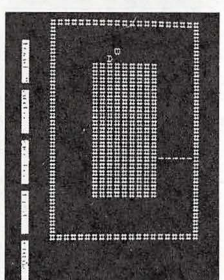
《第６図》２人以上同時に走らせる場合

Dr.D：ま，プログラム上は２人が交互に１歩ずつ進んでいくわけじゃ（**第６図**）。１人分のサブ・ルーチンを作っておき，２回呼べばよいわけじゃな（**リスト３**）。そして先にゴールしたプレイヤーが勝ちとなる。完成品は**リスト４**。

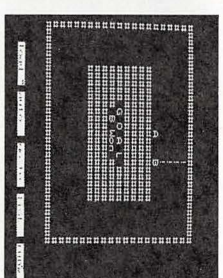
つぐ美：というわけで，ベーマガは読者のみなさんが作る雑誌です。みなさんからの質問，ご要望のおハガキをお待ちしています。



▲よういドーン！



▲さあどっちだどっちだ



▲やったー，２Ｐの勝ちぃ

●おわび●

編：先月号の**リスト７**「FM-7用キー反応変更プログラム・リスト」にバグがありました。ここに訂正して，おわび致します。ご迷惑をおかけしました。

```
600 A$=CHR$(PEEK(&HFD01))
610 '
```

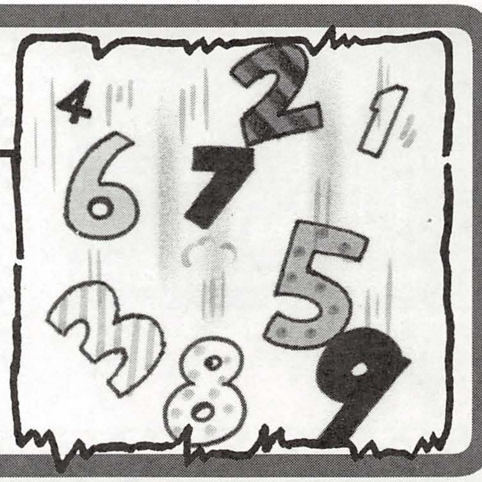

★BM特選プログラム・コーナーは，とてもBASICの勉強に役に立ち，毎月いろんなゲームが載っているのでとてもいい。でも，もっとたくさんプログラムを載せてほしいな。（大阪府枚方市・**藤本芳人14才**）……【**編**：もっと²!! **Dr.D**：読者が作る雑誌じゃからのう。】

FC ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(ファミリーベーシックV2/V3)用

すばやいたし算ができないといけないのだ

ADDRIS (アドリス)

●NIKA²



はじめに

今さら…と思われるテトリスもどき…いやドクマリもどきです。いがいに楽しめると思うので，打ってみてください。

タイトルでは

LEVELとは数字の落ちてくる速さで，HIGHとは最初から積みあがっている高さ(GAME-Bのとき有効)，COLORは背景の色を変えるものです。✚の上下左右で決定します。ここでゲームモードの説明を。

○GAME-A

一番上に積みあがるまで続きます。レベルは消した数が10個になるとあがります。

《第1表》変数表

変数	内容
S	スコア
T( )	トップスコア
L	レベル
H	ハイ
C	カラー
R	消した数
G	ゲームモード(1のときGAME-B)
A	今の数字
E	つぎの数字
Q	落下スピード
K	スティック受付の安定用
X, Y	数字の座標など

○GAME-B

30個消した時点で終了でスコアを競います。また，HIGHで最初から積ませることができます。

…というふうに，まあGB版テトリスのようなルールです。

GAME-AならⒶ，GAME-BならⒷを押すとゲーム・スタートです。

遊びかた

✚で左右,そして下に落とします。消えるのは落ちてきた数字が，落とした下の二つの数の和の1ケタめに等しいときです。二つの数は消えても，落ちてきた数は残るので注意してください。

プログラム

リスト1はBASIC上からBGを書き込むものです。実行前に，BG-GRAPHICモードに入ってCLEARをしてください(きれいでも)。

数字の左右の動きが遅い！という人は，

《第2表》プログラムの流れ(リスト2)

行	内容
10〜130	タイトル
140〜190	設定
200〜210	ゲーム・オーバー
220〜260	数字の動き
270〜300	消えるかどうかの判定
310〜320	クリア(GAME-B)
330〜400	サブ・ルーチン

リスト2の230行，240行のKの値を2にしてみてください。

リスト2の30行，m6はカナ状態で[GRPH]+[¥]で打てます。

また，**リスト1**の60，70，80，140行のi6，i7，j0，j1，j2，j3は，

KEY 1，CHR$(　) ⏎

と定義して，ファンクション・キー1で打ち込んでください。コードの値はつぎのとおりです。

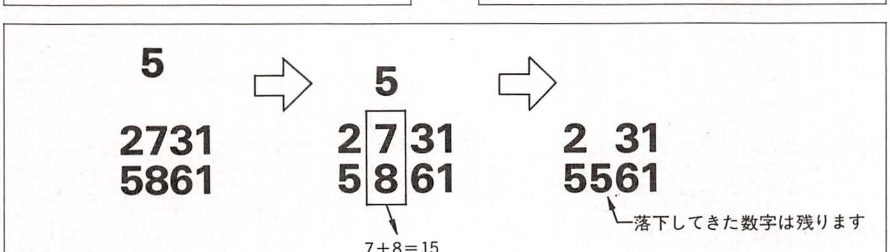
i6…222
i7…223
j0…224
j1…225
j2…226
j3…227

★参考

- Dr.MARIO (任天堂)
- GB版テトリス (任天堂)
- サンリオ・カーニバル(キャラクター・ソフト)

P.S.

ランダム行きはヤダ！SFCはいいぞ！ナムコ参入して！「パロディウスだ！」を移植して！



《第1図》数字の消えかた

CHECKER FLAG

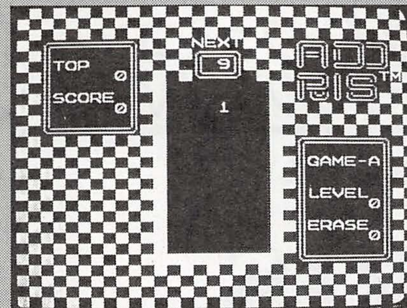
編：例によって例のタイプのゲームです。目いっぱいハデな背景と文字構成はいいですけれど。

影：う〜。私は前々からこの手のゲームには疑問があるんだよ。たとえば5と5を足せば，下1ケタの値は0になるよね。でもなぜか0は降ってこないようにプログラムされているんだけど，どうしてかな？

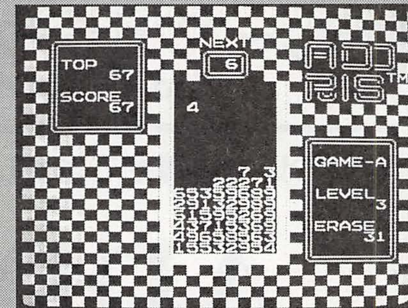
★私の家では電波新聞をとっているが，見る者はいない。ミステリアスだ！(愛媛県松山市・天空神16才)……【影：なぜとっているのに見る者がいないんだ？もしかすると，みんなで読んでいるんじゃないかな？】



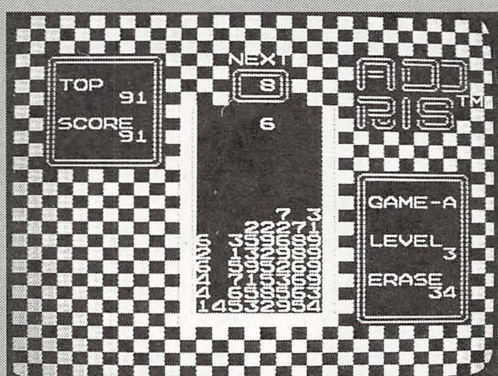
▲《写真1》タイトル画面でいろいろ設定できるゾ。背景の色を変えられるのがイカス！



▲《写真2》上から落ちてくる数字を重ねていく。何も考えないで置いても全然消えてくれないゾ

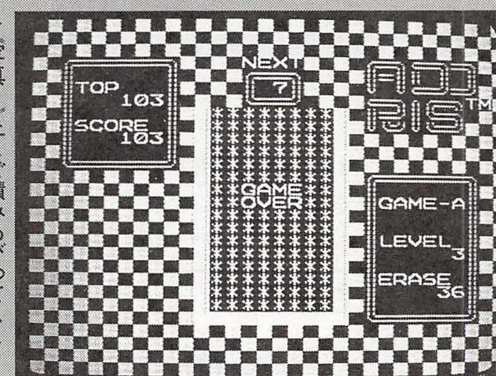


▲《写真3》置こうとしている下の二つの数の和の1ケタが置こうとしている数字とあってればいいのダ



◀《写真4》このとおり、連鎖消しも考えて積めばバッチグーだネ

▶《写真5》上まで積みあがってしまうとゲーム・オーバー。NEXTをよく見て積んでいくのがポイント！



《リスト1》ADDRISのBG作成プログラム・リスト

```
10 'm6m6 ADDRIS BG ｶｷｺﾐ m6m6
20 CLS:FORY=60TO87:A=(Y AND1)*223
30 FORX=0TO31:POKE&H48,X,Y+(X>29):PRINTCHR$(A+32):A=223-A:NEXT:NEXT
40 FORY=67TO82:POKE&H48,9,Y:PRINTCHR$(244),"        "CHR$(244):NEXT
50 FORX=9TO18:POKE&H48,X,83:PRINTCHR$(246+(X=9)-(X=18)*2):NEXT
60 FORI=0TO1:POKE&H48,I*20,I*9+63:PRINT"i6j3j3j3j3j3j3i7"
70 FORY=64TO70-(I=1)*3:POKE&H48,I*20,I*9+Y:PRINT"j2      j2":NEXT
80 POKE&H48,I*20,I*9+Y:PRINT"j0j3j3j3j3j3j3j1":NEXT
90 FORI=0TO10:READX,Y,A$:POKE&H48,X,Y:PRINTA$:NEXT
100 RESTORE150:FORY=63TO68:READA$:FORX=20TO27+(Y>65)
110 A=VAL("&H"+MID$(A$,X-19,1))+221:IFA=221A=32
120 POKE&H48,X,Y:PRINTCHR$(A):NEXT:NEXT
130 POKE&H49,0:CLS:PRINT"PLEASE LOAD [MAIN]"
140 DATA 12,63,"NEXT",12,64,"i6j3j3i7",12,65,"j2  j2",12,66,"j0j3j3j1",1,65,"TOP
",1,68,"SCORE",21,74,"GAME-",21,77,"LEVEL",21,80,"ERASE",27,66,"T",28,66,"M"
150 DATA 16296262,56550505,80896464,96271620,56453620,83483640
```

《リスト2》ADDRISのメイン・プログラム・リスト

```
10 DIMT(1):CGSET1,2:CGEN3:SPRITEON:PLAY"T3M1V3Y1:T3M1V2Y0":L=0:H=L:C=33:GOSUB330
20 CLS:LOCATE11,4:PRINT"ADDRIS":LOCATE11,8:PRINT"LEVEL"
30 LOCATE11,10:PRINT"HIGH":LOCATE11,12:PRINT"COLOR m6"CHR$(255)
40 LOCATE8,16:PRINTCHR$(180)" NIKA2 1991":LOCATE6,19:PRINT"PRESS [A] OR [B]"
50 POKE&H4015,15:Y=87:L=L+(L>9)*(L-9):S=0:R=S:GOSUB400
60 I=STICK(0):G=STRIG(0):IFA THEN130
70 IFI=4IFY<119Y=Y+16:GOSUB340
80 IFI=8IFY>87Y=Y-16:GOSUB340
90 E=(I=2)-(I=1):ON-(E=0)GOTO130:GOSUB350
100 IFY=87L=L+E:L=L+(L>9)*10-(L<0)*10:GOSUB400
110 IFY=103H=H+E:H=H+(H>4)*5-(H<0)*5:GOSUB400
120 IFY=119C=C+E*2:C=C+(C>43)*12-(C<33)*12:GOSUB330
130 POKE&H200,Y,199,0,88:A=I:IFG<4THEN60
140 SPRITE0:VIEW:POKE&H4000,160,251,98,6:G=-(G<8):GOSUB370:GOSUB380
150 LOCATE26,12:PRINTCHR$(G+65):ON-(G=0ORH=0)GOTO180:FORI=0TOH*14
160 X=RND(8)+10:Y=20-RND(H*3):IFSCR$(X,Y)<>" "THEN160
170 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(RND(9)+49):NEXT
180 LOCATE11,7:PRINT"START!":FORI=0TO7000-G*H*820:NEXT:LOCATE11,7:PRINT"      "
190 A=E:Q=0:X=14:Y=5:GOSUB370:IFSCR$(X,Y)=" "THEN220
200 SPRITE0:FORY=20TO5STEP-1:LOCATE10,Y:PRINT"********":POKE&H4000,255,131,0,18
210 PAUSE6:NEXT:LOCATE12,11:PRINT"GAME":LOCATE12,12:PRINT"OVER":PAUSE250:GOTO20
220 I=STICK(0):IFK THEN250
230 IFI=1IFSCR$(X+1,Y)=" "X=X+1:GOSUB350:K=3
240 IFI=2IFSCR$(X-1,Y)=" "X=X-1:GOSUB350:K=3
250 IFQ=30-L-L/2*2ORI=4Y=Y+1:Q=0:J=1:ON-(I<>4)GOSUB340:IFSCR$(X,Y)<>" "THEN270
260 POKE&H200,Y*8+23,A,0,X*8+16:Q=Q+1:K=K+(K>0):GOTO220
270 I=ASC(SCR$(X,Y))+ASC(SCR$(X,Y+1))-96:IFI>9I=I-10
280 IFI<>A-48GOSUB360:LOCATEX,Y-1:PRINTCHR$(A):ON(R>29ANDG)GOTO310:GOTO190
290 R=R+1:S=S+(L+1)*J:L=L-(R+1>(L+1)*10ANDG=0):POKE&H4004,170,153,50,77
300 LOCATEX,Y:PRINT" ":LOCATEX,Y+1:PRINT" ":GOSUB380:J=J+1:Y=Y+2:GOTO270
310 FORY=11TO13:LOCATE11,Y:PRINT"        ":NEXT:LOCATE10,12:PRINT" CLEAR! "
320 SPRITE0:PLAY"O2C1EGEGV6#B4:O3E1G#BG#BO4V6E4":PAUSE200:GOTO20
330 PALETB 0,31,48,C+1,C:RETURN
340 POKE&H4000,128,0,253,0:RETURN
350 POKE&H4004,128,0,28,1:RETURN
360 POKE&H400C,1,10,10,8:RETURN
370 E=RND(9)+49:LOCATE14,3:PRINTCHR$(E):RETURN
380 LOCATE7-LEN(STR$(S)),7:PRINTS:LOCATE27-LEN(STR$(R)),19:PRINTR:IFS>T(G)T(G)=S
390 LOCATE7-LEN(STR$(T(G))),4:PRINTT(G):LOCATE25+(L>9),16:PRINTL:RETURN
400 LOCATE16,8:PRINTL:LOCATE16,10:PRINTH:RETURN
```

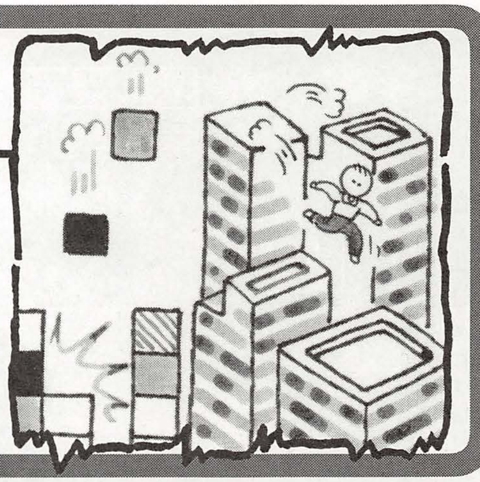

★プログラムを送るときは原稿はたて書きにするんですか？やっぱり？（山口県下関市・HEROキ16才）……【つぐ美：縦書きでも横書きでもいいけど，斜めに書いてきたりらせんを描いていたりすると，影さんがボツにするかも？影：よくわかっていらっしゃる。ウヒョヒョヒョヒョー。】

FM-7/77シリーズ (F-BASIC V3.0)用

ショート・プログラム2本だて！

1画面(がめん)プログラム 2 SHOOT(ショット)!!

ティトリス／Building ●木村圭吾



◆はじめに

FMでは珍らしい1画面プログラムです。2本とも短いので，ぜひ打ち込んで楽しんでください。

◆ティトリス

上から落ちてくるブロックを[4]，[6]で左右に動かし，下の赤いマーク（◤）にすべて重なるように積んでください。赤いマーク以上，または，マークのないところに積むとミスになります。面が進むにつれ，むずかしくなっていきます。

本筋とは関係ないですが，バックは街の夜景のつもりです。

《第1表》『ティトリス』の変数表

変数	内容
ST	ステージ
MY	のこり
SC	スコア
A( )	そのX軸上にいくつ赤いマーク（◤）があるか
P	落ちてくるブロックの色
X, Y	落ちてくるブロックの座標など
XX	落ちてくるブロックの一つ前のX座標
B( )	そのX軸上にあるブロックの数

《第2表》『Building』の変数表

変数	内容
B( )	ビルから突きでた物の光のあたる部分
X	自分のX座標
XX, Y	自分の一つ前の座標
H	体力
T	高さ
X1, Y1	$の座標
G	何m飛んだか
ST	ステージ
LE	レベル
E	ビルの平面，光のあたる部分の色に関係する変数

◆Building

ギャングにつかまり，ビルの地上から400mの部屋にとじ込められたあなたが，夜，脱出したという設定です。

あなた（♠）を[4]，[6]で左右に動かし（落下中でも移動できます），ビルから突きでた平面から平面へ飛び移りながら下に降りていってください。

ただし，あまり高いところから飛び移るとダメージを受けます。レベル1なら5m，2なら4mまでなら大丈夫ですが，それより高いと高さに応じたダメージを受けます。

途中，体力回復剤（$）を取ると，体力が2だけ回復します。

ステージが進むと，ビルがさらに高くなり，体力の初期値が少なくなります。

◆改造のアドバイス

〈ティトリス〉…60行のFOR文の中の60－ST✳10の60の値を大きくすれば簡単になります。

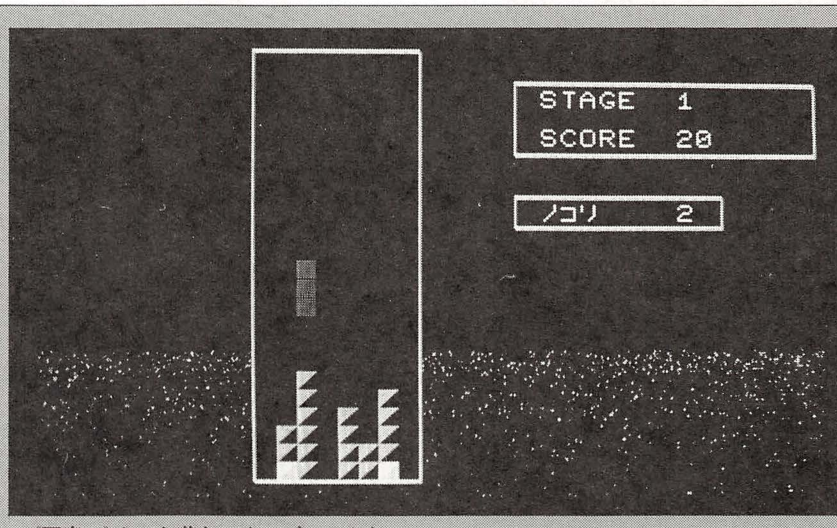
〈Building〉…60行のH＝35－A✳5の35の値を大きくすれば体力が増えます。

◆苦労した点

とにかくプログラムを短くすることを考えました。

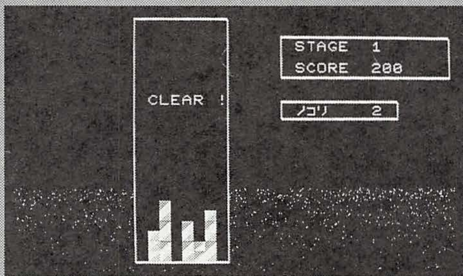
CHECKER FLAG

Dr.D：この2作に共通していえることは，画面構成がニクニクしいほど，絶妙ということじゃな。
編：はい。まさに「単純かつ明解」という言葉はこのゲームのためにあるようだと思いました。才能ってある人にはあるものなんですね。
影：それにこのティトリスの街の夜景。なんか余裕すら感じられるよ。
Dr.D & 編：――ティトリスちゃう。



▲《写真1》上から落ちてくるブロックを形どおりに積みましょう（ティトリス）

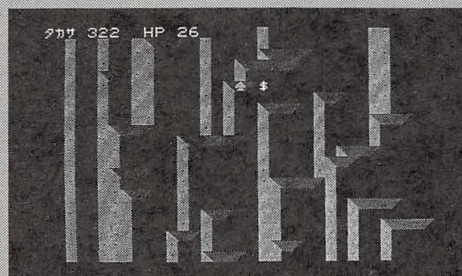
★アンケート・ハガキが書きにくいのは影さんが悪いのではないだろうか。いつかきっと。死ぬであろう。（愛知県安城市・早川善久18才）……【編：そりゃあ影さんも年をとったらいつかは死ぬでしょうね，キット。ねえ影さん。影：フフフ，私を人間だとは思うなよ。】



▲《写真2》うまく完成させれば1面クリア!ブロックはけっこう早く落ちてくるゾ（ティトリス）

▶《写真3》Buildingはむずかしい面と簡単な面を選ぶことができるゾ（Building）





◀《写真4》高さ数百メートルもあるビルを少しずつ降りていくのダ。$マークをとると体力が少し回復するゾ（Building）

《リスト1》ティトリスのプログラム・リスト

```
10 COLOR7:SCREEN7:WIDTH40,25:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME:ST=1:MY=2
20 FOR J=0 TO 3:FOR I=1 TO 500-J*50:PSET(RND*640,RND*(10+20*J)+135,RND*7+1):NEXT
:NEXT:FOR I=1 TO 3:READ A,B,C,D:FOR J=2 TO 0 STEP-1:LINE(A+J,B+J/2)-(C+J,D+J/2),
PSET,1-(J=0)*6-(J=1)*4,B:NEXT:NEXT
30 LINE(176,9)-(303,191),PSET,0,BF:LOCATE 25,3:PRINT"STAGE ";ST:LOCATE 25,5:PRIN
T"SCORE":LOCATE 25,9:PRINT"ノコリ   ";MY:COLOR2:FOR I=1 TO 20:J=INT(RND*6)+2
40 A(J)=A(J)+1:LOCATE10+J,24-A(J):PRINT"◤":NEXT:COLOR7:FOR T=1 TO 20:P=INT(RND*2
)+4:SCREEN P:X=INT(RND*8)+1:Y=3-(ST>6)*(ST-6):WHILE Y<24-B(X):A$=INKEY$:XX=X:X=X
+(A$="4")-(A$="6"):X=X-(X<1)+(X>8):IF 23-B(X)<Y THEN X=XX
50 FOR J=1 TO 60-ST*10:NEXT:LOCATE 10+X,Y:PRINT"■":LOCATE 10+XX,Y-1:PRINT" "
60 Y=Y+1:WEND:B(X)=B(X)+1:IF B(X)>A(X) THEN 80 ELSE BEEP1:SCREEN7:SC=SC+10:LOCAT
E31,5:PRINT SC;" ":SCREEN P:BEEP0:NEXT:LOCATE12,8:PRINT"CLEAR !":FOR I=1 TO 4000
:NEXT:ST=ST+1
70 FOR I=1 TO 8:A(I)=0:B(I)=0:NEXT:SCREEN7:GOTO 30
80 LOCATE12,8:PRINT"MISS !":FOR I=1 TO 4000:NEXT:MY=MY-1:IF MY>=0 THEN 70
90 LOCATE21,12:PRINT"Continue [Y or N]":SC=0:MY=2:A$=INPUT$(1):LOCATE21,12
100 PRINT SPACE$(17):IF A$="Y" THEN 70 ELSE IF A$="N" THEN ST=1:GOTO 70 ELSE 90
110 DATA 173,7,304,192,380,20,630,50,380,68,550,81
```

《リスト2》Buildingのプログラム・リスト

```
10 SCREEN7:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME:DIM B(40):E=-1:ST=1:GOTO 150
20 W=1:X=20:H=50:T=400:Y1=0:GOSUB 140:E=E+1:E=E+(E=3)*3
30 GOSUB 130:IF H<1 THEN END ELSE IF T=0 THEN 120 ELSE A$=INKEY$:XX=X:X=X+(A$="4
")-(A$="6"):X=X-(X<1)+(X>38):Y=5+(I>0):I=0:IF X=X1 AND Y1=5 THEN Y1=0:H=H+2
40 SCREEN4:LOCATE XX,Y:PRINT" ":LOCATE X,5:PRINT"♠":PSET(X*16+8,42,0):SCREEN7
50 A=POINT(X*16+8,42):IF A=0 THEN 80
60 IF W=1 THEN W=0:GOSUB 140:A=E+(E=2)*3:COLOR=(4,7):COLOR=(2,2+A):COLOR=(3,1+E)
:G=0:A=ST-(5-ST)*(ST>5):H=35-A*5:T=350+ST*50:LOCATE 0,0:PRINT"STAGE"+STR$(ST)+"
レヘ"ル"+STR$(LE):FOR I=1 TO 6000:NEXT:GOTO 30
70 IF G<7-LE THEN G=0:GOTO 30 ELSE H=H-G+5-(LE-1):G=0:H=-H*(H>0):GOTO 30
80 T=T-1:G=G+1:IF T<17 THEN FOR I=1 TO 600:NEXT:GOTO 110 ELSE SCREEN3:FOR I=1 TO
 38:IF B(I)=1 THEN LOCATE I,22:PRINT"■":PSET(I*16+8,178,0)
90 NEXT:SCREEN7:A=INT(RND*32)+2:B=INT(RND*4)+2:LINE(A*16,176)-(A*16+B*16,183),PS
ET,2,BF:COLOR2:LOCATE A+B,22:PRINT"◤":SCREEN1:COLOR1:LOCATE A,22:PRINT"◣":B(A)=1
:FOR I=A+1 TO A+B:B(I)=0:NEXT:COLOR7
100 IF Y1<=0 THEN SCREEN4:X1=INT(RND*38)+1:Y1=22:LOCATE X1,Y1:PRINT"$"
110 Y1=Y1-1:SCREEN7:LOCATE0,24:PRINT:GOTO30
120 IF G>6-LE AND H-G+5<1 THEN H=0:GOSUB 130:END ELSE LOCATE 11,10:PRINT"STAGE"+
STR$(ST)+" CLEAR !!":FOR I=1 TO 6000:NEXT:ST=ST+1:GOTO 20
130 LOCATE 0,0:PRINT"タカサ"+STR$(T)+"  HP"+STR$(H)+"  ":RETURN
140 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,-I*(W=0)):NEXT:RETURN
150 SYMBOL(100,50),"Building",7,8,5:LOCATE 6,20:PRINT"LEVEL [1-2] (2ノ ホウガ ムズ"カシ
イ)":A$=INPUT$(1):IF A$="1" OR A$="2" THEN LE=VAL(A$):CLS:GOTO 20 ELSE 150
```


★先日，マンガ本を買ってきた。中をみてみるとカバーの絵とちがう。だれだ!!こんないたずらやったのは。500円損しちゃったぜ。(和歌山県東牟婁郡・ふーるピグモン16才アホ男)……【影：なんだ，自分でもわかってるじゃないか。よかよか。ハハハハハ。】

FM TOWNS(F-BASIC 386)用

山中さんちの競馬場

山中競馬場

●TOMMY SOFT



内　容

競馬ゲームです。

ストーリー

あなたは競馬学校をでたばかりの少年，竹　豊（たけ ゆたか）。最近めきめきと力をつけ，大きな大会にもでられるようになった。

目指すは，菊花賞での優勝だ。

使用方法

まずプログラムを打ち込み，RUNすると「システムソフトウェアのCDを入れて」とでるので，CDをそれに交換して，パッドのⒶボタンを押してください。すると，タイトルがでて，何かボタンを押すとゲーム開始。

自分は白い馬でパッドの上下で動き，Ⓐボタンを押すとむちでたたいて，スピードUPします。Ⓐは連射しなければなりません。そして，白線の間を4.5往復するとクリア。つぎのレースに進み，敵がだんだん速くなります。

敵に先にゴールされるか，体力がなくなるとゲーム・オーバー。タイトルにもどります。そのときに上を押しながらⒶを押すと，コンティニューができます。

体力はむちでたたくか，敵にぶつかるかすると減っていきます。

敵にぶつかったときの跳ねかえりかたは，第1図を見てください。

プログラム入力方法

F-BASIC386L20を立ちあげ，打ち込んでください。それから，はじめに交換するシステムソフトウェアは，L20版でないと正常に動きません。

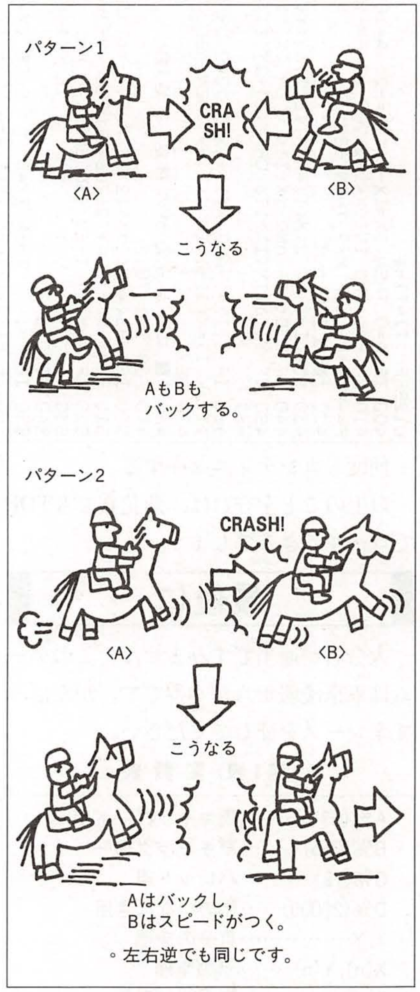
改造のアドバイス

600行のFOR文をいじると，ゲームのスピードが変わります。

40000行以降は，PTNEDIT．EXP（TOWNSシステムソフトウェアV1.1L20）で左上に馬パターン1，その右にパターン2の絵を書いてマージすれば良いでしょう。その他REM文はすべて省くことができます。

ゲームクリアへの道

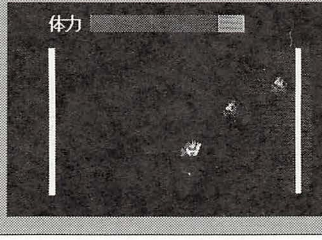
◦敵にうまくぶつかって加速する方法を身につける。
◦スタート・ダッシュで差をつける。
◦連射しすぎない。最高速度に達したら，1秒おきに押すくらいで良い。



《第1図》敵にぶつかったときのはね返りかた



▲《写真1》ドーンとでっかいタイトル画面。競馬は競馬でも普通の競馬ゲームではないのだ



▼《写真2》自分がレースに参加しウマく馬をさばいて勝利の栄光をつかむのだ！



▲《写真3》白線の間をイチ早く4.5往復したものの勝ち。先へ進むには勝ち続けなければならないゾ



▼《写真4》さすがに東京優駿ぐらいになってくると敵が速くなってくる。ま，負けたぁー！

★友人がベーマガは他誌に比べるとプレゼントが少なすぎるといっていた。どうしましょう。（岐阜県安八郡・TMN16才）……【影：プレゼント用の商品を各地方の名産品にしたらどうだろう。みんな提供してくるかなー。編：影さんプレゼントを持ち帰らないでくださいよ。】

。何度もコンティニューする。

以上のことを守れば，菊花賞でもTOPでゴールできるでしょう。

最後に

大会名が適当ですみません。このゲームは東京優駿からが本番です。がんばって全レースを征してください。

《第1表》変数表

変数	内容
A%(63)	馬キャラロード用
B%(255)	草キャラクター
C%(15)	パレット用
D%(20000)	馬のいななき用
X, Y	自分の座標
X(n), Y(n)	敵の座標
IX, IY	自分の移動用
IX(n), IY(n)	敵の移動用
F	自分の進む方向
F(n)	敵の進む方向
TI	体力
K	自分が何周したか
K(n)	敵が何周したか
LV	何レース目か
Z	タイム
HI	ベストタイム
R$	大会名
W	ウエイト・ループ用
A・B・I	その他，雑用

山中競馬場のプログラム・リスト

```
10 '◆◆◆◆◆  山中競馬場    BY  TOMMY  SOFT  ◆◆◆◆◆
20 '■初期設定
30 COLOR 7,0:CLS:CD STOP:LOCATE 30,18:PRINT "PUSH ANY BUTTON!"
40 LOCATE 16,9:PRINT "ＴＯＷＮＳシステムソフトウェアのＣＤを入れて"
50 WHILE PTRIG(1)=0:WEND
60 RANDOMIZE TIME:DEFINT B-G,I-Y
70 DIM A%(63),B%(255),C%(15),D%(20000),IX(2),IY(2),F(3),X(2),Y(2),K(2)
80 DEF FNA=A+(A>&H7FFF)*65536:LV=1:HI=50
90 LOAD@ "Q:¥FJ¥SE¥ANIMAL¥HORSE.SND",D%:'■馬の声
100 R$="予  選  桜花賞  皐月賞  優駿競馬東京優駿菊花賞  "
110 '■キャラクター設定
120 CLS:SCREEN @1:LINE(0,0)-(15,15),PSET,[150,0,50],BF
130 FOR I=0 TO 50:PSET(RND*15,RND*15),[80+RND*50,0,15+RND*30]:NEXT
140 GET@A(0,0)-(15,15),B%:CLS
150 FOR I=0 TO 63:READ A:A%(I)=FNA:NEXT:DEF SPRITE 0,0,A%,0
160 FOR I=0 TO 63:READ A:A%(I)=FNA:NEXT:DEF SPRITE 0,1,A%,0
170 FOR I=0 TO 15
180 C%(I)=(15+(I AND 8)*2)*((I AND 4)*2^8+(I AND 2)*2^4+(I AND 1))
190 NEXT:C%( 8)=8456:DEF SPRITE 2,0,C%
200      C%(10)=3078:C%(15)=19235:DEF SPRITE 2,1,C%
210 SPRITE ON:SPRITE SCREEN (32,0)
220 GOSUB 750 : '■タイトルへ
230 '■画面表示 & 変数設定
240 CLS:SYMBOL(30,50),KMID$(R$,LV*4-3,4),4,5,7,,,1:GOSUB 810
250 FOR I=0 TO 2:PCMPLAY D%,110:FOR J=0 TO 10000:NEXT J,I:PLAY OFF
260 FOR I=0 TO 294 STEP 16:FOR J=48 TO 176 STEP 16
270 PUT@A(I,J)-(I+15,J+15),B%:NEXT J,I:CD PLAY 15+LV'(1-21)
280 LINE(285,48)-(290,192),PSET,7,BF
290 LINE( 40,48)-( 45,192),PSET,7,BF
300 SYMBOL(40,16),"体力",1,1,5,,,5:LINE(80,16)-(230,32),PSET,2,BF
310 DEF SPRITE 1,0,(230,110),0
320 DEF SPRITE 1,1,(230, 60),0,,,,1:DEF SPRITE 1,2,(230,150),0,,,,1
330 SPRITE 0,0,1:Z=0:IX=1:F=-1:SPRITE 0,1,1:SPRITE 0,2,1:F(1)=-1:F(2)=-1
340 IX(1)=2:IX(2)=2:IY(1)=-INT(RND*5)-1:IY(2)=INT(RND*5)+1:TI=150:K=0:K(1)
=0:K(2)=0
350 '■メインループ
360 P=PAD(1):X=SPRITE(0,6):Y=SPRITE(0,7):IY=((P=5)*(Y<176)-(P=1)*(Y>48))*3

370 IF TI<=0 THEN 650
380 IF PTRIG(1)=0 THEN B=0
390 IF PTRIG(1)=1 AND B=0 AND TI>0 THEN B=1:A=10:IX=IX+1+(IX>5):PLAY"@15V9
L128EF":TI=TI-1
400 IF A=0 THEN IX=IX-1-(IX=-2):A=10 ELSE A=A-1-(A=0)
410 IF F=1 AND INT(X+IX)>240 OR F=-1 AND INT(X+IX)<16 THEN PCMPLAY D%,110:
F=-F:K=K+1:IF K=9 THEN 680
420 '■敵を動かす
430 FOR I=1 TO 2:X(I)=SPRITE(I,6):Y(I)=SPRITE(I,7)
440 IF RND<.5! AND IX(I)<LV OR IX(I)<0 THEN IX(I)=IX(I)+1
450 IF Y(I)+IY(I)>176 OR Y(I)+IY(I)<48 THEN IY(I)=-IY(I):IX(I)=IX(I)-1+(LV
=6)
460 IF F(I)=1 AND X(I)+IX(I)>240 OR F(I)=-1 AND X(I)+IX(I)<16 THEN F(I)=-F
(I):K(I)=K(I)+1:IF K(I)=9 THEN 650
470 NEXT
480 '■ぶつかったかの判定 & 処理
490 FOR I=1 TO 2
500 IF ABS(X-X(I))>12 OR ABS(Y-Y(I))>12 THEN 570
510 PLAY OFF:PLAY"@67L64V10ECECV9ECV6ECV2ECV1EC":TI=TI-3
520 IF X>X(I) THEN 550 ELSE IF F=1     THEN IX=-2     ELSE IX=5
530                          IF F(I)=1 THEN IX(I)=LV ELSE IX(I)=-4
540 GOTO 570
550 IF F=1     THEN IX=5      ELSE IX=-2
560 IF F(I)=1 THEN IX(I)=-4 ELSE IX(I)=LV
570 NEXT
580 '■キャラ動かす
590 M=M+1+(M=1)*2:FOR I=0 TO 2:SPRITE 1,I,M:NEXT:SPRITE 3,0,-(F=1)*2
600 SPRITE 6,0,IX*F,IY:FOR W=0 TO 400:NEXT : '■ウエイト
610 FOR I=1 TO 2:SPRITE 3,I,-(F(I)=1)*2:SPRITE 6,I,IX(I)*F(I),IY(I):NEXT
620 LINE(TI+80,16)-(230,32),PSET,1,BF
630 Z=Z+.1!:GOTO 360
640 '■ゲームオーバー & クリア
650 CD STOP:SYMBOL(50,70),"失格！",4,5!,5,3,,,5,5:PLAY OFF
660 PLAY"@65V603L8FFDDFFDDC":FOR I=0 TO 25000:NEXT
670 GOTO 210
680 CD STOP:SYMBOL(50,70),"優勝！",4,5!,5,1,,,5,5:PLAY OFF
690 SYMBOL(90,180),"TIME:"+STR$(Z),1,1,7,,,5:IF Z<HI THEN HI=Z
700 SYMBOL(90,196),"BEST:"+STR$(HI),1,1,2,,,5
710 PLAY"@65V603L8GGEFFDC":FOR I=0 TO 25000:NEXT
720 LV=LV+1:IF LV<7 THEN 240 ELSE CLS:SPRITE OFF
730 SYMBOL(0,0),"おめでとう",4,14,2,,,5:END
740 '■タイトル
750 CLS:GOSUB 810:FOR I=0 TO 240:LINE(0,I)-(320,I),PSET,[200,30,I]:NEXT
760 SYMBOL( 48, 50),"山中競馬場"          ,2,3,2,,,7,10
770 SYMBOL(100,135),"Best time:"+STR$(HI),1,1,5,,,5
780 SYMBOL( 30,180),"Push any button!"    ,2,1,3,,,7
790 IF PTRIG(1)=0 THEN 790 ELSE CLS:IF PAD(1)=1 THEN RETURN ELSE LV=1:RETU
RN
800 '■キャラ消去
810 FOR I=0 TO 2:DEF SPRITE 1,I,(0,0),0:NEXT:RETURN
820 '■キャラデータ群 (PTNEDIT.EXPの 16色MODE で 描いても可)
40000 REM SPRITE(1) No00
40010 DATA &H0000, &HAA00, &H00AA, &H0000, &H0000, &H0E00, &H00AE, &H0000
40020 DATA &HF000, &HEEEA, &H0AAE, &H0000, &HFAFA, &HEE0A, &HAAAE, &H0000
40030 DATA &HFFFA, &HD00A, &H0DDD, &H0000, &HFFFA, &HDDAF, &HDDDD, &H0000
40040 DATA &HFF00, &HD0AF, &HDDDD, &H0000, &HFF00, &H99FF, &H9999, &H00FA
40050 DATA &HFF00, &H999F, &HAAAA, &H0FFA, &HF700, &HAFFF, &HAAAA, &H0FFF
40060 DATA &HF700, &HFFFF, &HFFFF, &H0FFF, &HF700, &HFFFF, &HFFFF, &H00FF
40070 DATA &H7000, &H0FFF, &HF700, &H00FF, &H7000, &H0FFF, &HF770, &H000F
40080 DATA &H7000, &HFFF7, &HFF70, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
40090 REM SPRITE(1) No01
40100 DATA &H0000, &HA000, &H0AAA, &H0000, &H0000, &HE000, &H0AE0, &H0000
40110 DATA &HF000, &HEE0A, &HAAEE, &H0000, &HFAFA, &HEE0A, &HAAEE, &H000A
40120 DATA &HFFFA, &HD00A, &H0DDD, &H0000, &HFFFA, &HDDAF, &HDDDD, &H0000
40130 DATA &HFF00, &HD0AF, &HDDDD, &H0000, &HFF00, &H99FF, &H9999, &H00FA
40140 DATA &HFF00, &H999F, &HAAAA, &H0FFA, &HF700, &HAFFF, &HAAAA, &H0FFF
40150 DATA &HF700, &HFFFF, &HFFFF, &H0FFF, &HF770, &HFFFF, &HFFFF, &H00FF
40160 DATA &HFF70, &HFF0F, &HF7FF, &H00FF, &HFF77, &H000F, &H7700, &H0FFF
40170 DATA &HFF00, &H0000, &H7770, &HFFFF, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
```


★このハガキが載る頃には，はじめて買ったパソコン9801DX2が届いていて，ベーマガに載っているプログラムを打ち込んで遊んでいるだろう。（福島県いわき市・**大堀孝裕13才**）……【**影**：がんばってー，がんばってー，あーそび。DX, DX。**編集長**：あそぶんじゃない！】

MSX/MSX2/MSX2+用

ボクは片目のドクガン君！
SINKING（シンキング） ISLAND（アイランド）

●五十嵐　良雄



MSX

STORY

僕は片目のドクガン君。この潮の満（み）ち干（ひ）きの激しい列島で，ほたてを食べて生きている。ここのほたては踊りくるっていて，しょっちゅう陸にはいあがってくるアホなやつばかりなので，泳げないドクガン君でも平気で取れるのである。

しかし，海鳥が邪魔してくるため，それをよけながら取らなければいけないのだ。



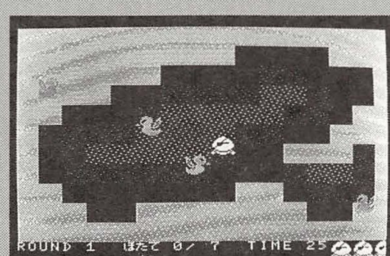
《第１図》操作方法

《第１表》変数表

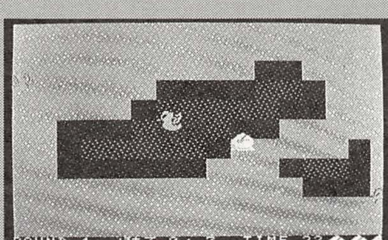
変数	内容
C(n)	島の色
RO	ラウンド
CH	残りドクガン君
TI	残りタイム
PO	取ったほたての数
IS, R, A	島沈む



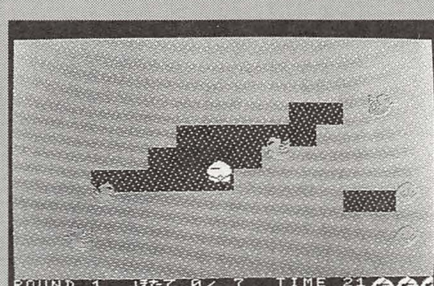
▲《写真１》これがタイトル画面です。ドクガン君は１人でほたてを取っている



▲《写真２》ドクガン君をうまく操作してほたて貝を集めよう



▲《写真３》この島は潮の満ち干きが激しく，時間がたつと沈みます



▲《写真４》島の上には海鳥が飛んでいる。当たるといたいぞ

遊びかた

ドクガン君を操作し，ほたてを取っていきます。満腹になる一定のほたてを取ればクリアですが，海に落ちたり，海鳥にぶつかったり，タイムがなくなったりするとアウトです。また，低い土地は潮によって沈みます。ちなみに全４面です。

プログラム

マシン語を使用しているので，セーブしてからRUNしてください。難易度の変更は，1180行以降をいじくってみてください。

最後に

島が沈むルーチンを作るのに苦労しました。こんな島で遊び暮らしてみたい…。

《第２表》マシン語

アドレス	内容
C010～C0A7	スティック判定，ドクガン君表示
C0A8～C117	ホタテ移動，表示
C118～C17F	鳥移動，当たり判定
C180～C230	BGM演奏ルーチン

CHECKER FLAG

Dr.D：ほう，BGMをマシン語で鳴らしているらしいな。サウンドもいろいろにぎやかでいいぞ！
　ゲームのほうは，島の浮き沈みがポイントになっているね。おもしろいアイデアじゃが，ここは段階的にカクカクさせないで，フェードイン，フェードアウトするといった波の効果をねらったほうが良かったな。

★スーパーファミコン本体＋F-ZERO，抱き合わせなら買えたのだがやめといた。しかし２月号のあのすごい記事を読むたびにくやしくなる。買っておけばよかった……。（愛知県名古屋市・富樫洋樹16才）……【影：オグリキャップバンザー――――――イ。】

SINKING ISLANDのプログラム・リスト

```
10 '  SINKING IS LAND    PRESENTED  BY YOSHIO IGARASHI
20 '  SETTING ------------------------------------------------------------
30 SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,1:CLS:DEFINTA-Z:CLEAR200,&HBFFF
40 DEFUSR=&HC010:DEFUSR1=&HC0A8:DEFUSR2=&HC118:DEFUSR3=&HC180:DEFUSR4=&H90
50 DEFFNC$=CHR$(168+I*8)+CHR$(168+I*8):DEFFND=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
60 DEFFNG=STRIG(0)+STRIG(1):E$=CHR$(27)+"Y":ONSTOPGOSUB770:STOPON
70 FORI=0TO10:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE&H3800+I*32+J,FND:NEXTJ,I
80 FORI=0TO5:A$="4004200108801002":FORJ=0TO7:VPOKE1344+I*64+J,FND:NEXTJ
90 READB$:C(I)=VAL("&H"+B$):VPOKE8213+I,C(I)
100 C$(I)=FNC$+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+FNC$+CHR$(30):NEXT
110 FORI=0TO17:READA$,B$:A=0:FORJ=0TO31:POKE&HC000+I*32+J,FND:A=(A+FND)MOD256
120 NEXT:IFVAL("&H"+B$)=ATHENNEXTELSEBEEP:PRINT"Error in";930+I*10:END
130 FORI=0TO4:READA$:FORJ=0TO63:POKE&HC2C0+I*64+J,ASC(MID$(A$,J+1,1)):NEXTJ,I
140 FORI=0TO11:POKE&HC4F0+I,VAL("&h"+MID$("0001010202010100FFFEFF",I*2+1,2))
150 NEXT:FORI=1TO4:READPP(I),TI(I):NEXT
160 '  TITLE ---------------------------------------------------------------
170 CLS:PRINTE$"(,ｨｨｨｨｨｨｨｨｨ"E$"),ｨｨｨ---ｨｨ"E$"*,ｨｰｸｸｸｨｰｨ"E$"+,ｨｨｨｨｨｨｨｨｨ"
180 PRINTE$"%)SINKING ISLAND"E$"/$PRESENTED  BY Y.IGARASHI"E$"2)PUSH SPACE KEY"
190 PLAY"T240V15O4L16DFAFDFAFDFAFDFAO5DS0M20000D1","T240V15O4F1S0M20000A1","T240
V15O3D1S0M20000D1"
200 FORI=0TO1:I=-FNG:NEXT
210 '  STAGE WRITING AND SETTING -----------------------------------------------
220 RO=1:CH=2
230 RESTORE1190:IFRO>1THENFORI=1TO12*(RO-1):READA$:NEXT
240 FORI=0TO5:VPOKE8213+I,C(I):NEXT:GOSUB740:CLS:FORI=0TO10:READA$:LOCATE0,I*2
250 FORJ=0TO15:PRINTC$(VAL(MID$(A$,J+1,1)));:NEXTJ,I:READS$
260 PP=PP(RO):TI=TI(RO):PO=0:S=5:R=0:IS=-1:A=0:GOSUB710:GOSUB700
270 POKE&HC423,0:POKE&HC403,6:POKE&HC404,8:POKE&HC405,88:POKE&HC40C,128
280 POKE&HC40F,0:POKE&HC410,0:POKE&HC411,10:POKE&HC412,15
290 PUTSPRITE0,(128,88),15,4:PUTSPRITE9,(128,88),1,5:PUTSPRITE8,(224,136),10,10
300 PUTSPRITE6,(112,104),10,9:PUTSPRITE7,(80,72),10,10:PUTSPRITE5,(16,40),10,9
310 FORI=0TO7:POKE&HC419+I,VAL("&H"+MID$("28106870485088E0",I*2+1,2)):NEXT
320 FORI=0TO1:VPOKE&H1B0A+I*4,32:VPOKE&H1B0B+I*4,14:NEXT:GOSUB760
330 IFPEEK(&HC40B)<>&HC3THEN330
340 '  MAIN LOOP -------------------------------------------------------------
350 U=USR(0)
360 U=USR2(0):IFVPEEK(&H1800+PEEK(&HC404)*2+PEEK(&HC403)*64)-A*8<169THEN480
370 FORI=0TO1:IFPEEK(&HC404)=PEEK(&HC410+I*2)ANDPEEK(&HC403)=PEEK(&HC40F+I*2)THE
NGOSUB450
380 IFVPEEK(&H1800+PEEK(&HC410+I*2)*2+PEEK(&HC40F+I*2)*64)-A*8>168THENNEXT:GOTO4
00
390 POKE&HC40D,15+I*2:POKE&HC417,8+I*4:U=USR1(0):NEXT
400 IFPEEK(&HC423)=1THEN510ELSER=(R+1)MOD10:IFR<>0THEN350
410 '  SINK -----------------------------------------------------------------
420 IS=(IS+1)MOD16:TI=TI-1:GOSUB690:A=VAL(MID$(S$,IS+1,1))
430 FORI=0TOA:VPOKE8213+I,116:NEXT:FORI=A+1TO5:VPOKE8213+I,C(I):NEXT
440 IFTI=0THEN510ELSE350
450 '  SHELL ----------------------------------------------------------------
460 POKE&HC40F+I*2,9*INT(RND(1)*2):POKE&HC410+I*2,INT(RND(1)*16)
470 VPOKE&H1B08+I*4,209:PO=PO+1:GOSUB690:IFPP=POTHEN580ELSERETURN
480 '  MISS AND GAME OVER ----------------------------------------------------
490 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(0,PEEK(&HC405)+16),0,0:NEXT:FORI=0TO15
500 PUTSPRITE9,(PEEK(&HC40C),PEEK(&HC405)+I),15,4:FORJ=0TO20:NEXTJ,I
510 GOSUB750:FORI=0TO9:SOUND7,55:SOUND6,RND(1)*31:SOUND8,16:SOUND11,50
520 SOUND12,50:SOUND13,0:FORJ=0TO10*RND(1)*8:NEXTJ,I:CH=CH-1:IFCH=-1THEN550
530 PRINTE$"'+OH MISS !!"E$"0)PUSH SPACE KEY":GOSUB740
540 GOSUB710:FORI=0TO1:I=-FNG+PLAY(0):NEXT:GOTO230
550 FORI=10TO12:PUTSPRITEI,(0,209):PRINTE$"'*GAME OVER !!"E$"0)PUSH SPACE KEY"
560 SOUND7,56:PLAY"T240S0M5000L16O5FEDEFEDCEDC04B-05DC04B-AS0M20000A1","T240S0M5
000L4O4DDCDM20000C1","T240S0M5000L4O3FDEGS0M20000A1"
570 GOSUB740:FORI=0TO1:I=-FNG+PLAY(0):NEXT:GOTO210
580 '  ROUND CLEAR -----------------------------------------------------------
590 RO=RO+1:GOSUB750:IFRO=5THEN630
600 SOUND7,56:PLAY"T240S0M2000L32O5DEFGAB-O6CC+L12DDDD+D+D+FFFFDFAFAO7S0M10000D2
","T240S0M2000O4D4D4A4A4F4A4S0M10000F2","T240S0M2000O3D4F4A4D4F4D4S0M10000A2"
610 PRINTE$"'*NICE CLEAR !"E$"0)PUSH SPACE KEY":GOSUB740
620 FORI=0TO1:I=-FNG+PLAY(0):NEXT:GOTO240
630 '  ALL ROUND CLEAR -------------------------------------------------------
640 GOSUB750:SOUND7,56:PLAY"T120S0M8000O5L16FEFGAGABO6CO5BO6CDCDEFS0M12000G4R4E4
E4S0M20000G1","T120S0M8000O4L8FFFFEEES0M12000G4G4E4EGS0M20000E1","T120S0M8000O3L
8DDDDCCCES0M12000F4F4G4G4S0M20000C1"
650 CLS:FORI=0TO5:VPOKE8213+I,240:NEXT:FORI=0TO12:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
660 PRINTE$"&'ALL ROUND CLEAR !!"E$")'ふう これで" あと いっかけ"つは"E$"+'えさか" もつせ"。"E$"-'はっ
はっはっ・・・・。"
670 FORI=0TO3000:NEXT:GOSUB760:PRINTE$"/'そして また いっかけ"つ。":FORI=0TO2000:NEXT
680 GOSUB750:CLS:FORI=0TO5:VPOKE8213+I,C(I):NEXT:GOTO160
690 '  STATUS PUTTING ---------------------------------------------------------
700 LOCATE0,22:PRINTUSING"ROUND #  ほたて##/##  TIME ##";RO;PO;PP;TI:RETURN
710 FORI=0TOCH:PUTSPRITE10+I,(240-I*16,174),15,4:NEXT
720 FORI=CH+1TO2:PUTSPRITE10+I,(0,209):NEXT:RETURN
730 '  VDP AND PSG SETTING SUB ROUTINE ----------------------------------------
740 FORI=0TO9:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:RETURN
750 POKE-609,&HC9:U=USR4(0):RETURN
760 SOUND3,0:SOUND5,0:U=USR3(0):RETURN
770 STOPSTOP:GOSUB750:SCREEN0:WIDTH80:COLOR15,0,0:CLS:PRINT"STOP !!!":END
780 '  DATA OF SPRITE PATTERN -------------------------------------------------
790 DATA 0001070F1F3F3F7F7F7F3E1D23180F030080E0F0F8F4ACDEAE7EFCF8E418F0C0
800 DATA 01060810204040808080041225C27100C80601008040A5221518102041AE40830
810 DATA 0001070F1F3F3F7F7F7E7D3B16253B3D1E0080E0F0E8DC040E9EFEFCF8649C78E0
820 DATA 010608102040408081824429 5A444221806010081422FAF1610102049A628418
830 DATA 0001070F1F3E3070716F1F1F2758EF430080C0B078FC0CFEFEFEFCF8E41AF7C2
840 DATA 0106081020414F8F8E90602058A710BC806030488402F20101010204 1AE5083D
850 DATA 0001070F1F3F207F7F7F3F1F26391E070080E0F0F8FCFCFEFEFEFC78A4DCBC78
860 DATA 0106081020405F808080402059462118806010080402020101010 2845A224284
870 DATA 00030F1F3E7E76F6DAEA753B1D0F07030080E0F0F8FCDCDEB6AE5CB870E0C080
880 DATA 0083C7E7A7D7B3596B3F8BD7FFFF7F1FC0F0F098C8E8FAF7C0E0F0F0F0E0C000
890 DATA 030F0F1913175FEF03070F0F0F07030000C1E3E7E5EBCD9AD6FCD1EBFFFFFEF8
900 '  DATA OF CHARACTER COLOR -------------------------------------------------
910 DATA 74,C0,20,B0,90,60
920 '  DATA OF MACHINE LANGUAGE ------------------------------------------------
930 DATA FF00FF000001000101000100000FF00FF3E00CDD5003200C43E01CDD500473A00,38
940 DATA C4803200C4E601FE00C83A00C4CB273201C43EC03202C42A01C4463A03C48032,AC
950 DATA 03C423463A04C4803204C43A03C4CB27CB27CB27CB27C6F83205C421001BCD4D,84
960 DATA 003A05C421241BCD4D003A04C4CB27CB27CB27CB27320CC421011BCD4D003A0C,E6
970 DATA C421251BCD4D003A00C4CB27CB2721261BCD4D003A00C43DCB27CB2721021BCD,C7
980 DATA 4D00C900000000003EC4320EC42A0DC4232215C43E1B3218C4ED5FE601CB273D,FE
990 DATA 2A15C44680E60F772A17C423CB27CB27CB27CB27CD4D003EC4320EC42A0DC422,62
1000 DATA 15C4ED5FE601CB273D2A15C44680E60F772A17C4CB27CB27CB27C6F8CD4D,15
1010 DATA 002A15C47EFE0AD83C77FE00C83E0977C9000000000000003A1AC4C610321AC4,5F
1020 DATA 21151BCD4D003A1CC4C610321CC421191BCD4D003A1EC4C6F0321EC4211D1BCD,E8
1030 DATA 4D003A20C4C6F03220C421211BCD4D002119C40E00463A05C4B823C26CC1463A,4D
1040 DATA 0CC4B8C26CC13E013223C4C93E003223C4230C79FE04C8C355C1000000000000,3A
1050 DATA 21C0C2220AC421F0C42206C43EA632A0FD3EC132A1FD3EFB32A2FD3EC932A3FD,B9
1060 DATA 3ECD329FFDC9F32A06C43A08C446804F5F3E02CD9300591C3E04CD9300232206,05
1070 DATA C43A09C43C3209C4FE0CD821F0C42206C43E003209C42A0AC45E7E3208C4237E,59
1080 DATA C6E05F3E09CD93005F3E0ACD9300233E071E31CD93003E081E10CD93007EC6E0,C2
1090 DATA 5F3E0BCD93007EC6E05F3E0CCD93003E0D1E01CD9300237EC6E05F3E06CD9300,49
1100 DATA 7EC6E023220AC4FE80D82100C3220AC4C900000000000000000000000000000,2A
1110 '  DATA OF BGM -----------------------------------------------------------
1120 DATA"~!!#~#! ~#!#~$! ~%!#~&! ~'!#~(! ~)!#@*!# +((~,!#@-(# .0(~/80@/<0"
1130 DATA"ｾ/!#~/!#~.((~-!#~,!#~+!#~*((~)(#_/!#~,!#_.((~+!#_-!#~*!#_+00~(0!"
1140 DATA"ｾ/!#~/!#~.((~-!#~,!#~+!#~*((~)(#_/!#~,!#_.((~+!#_,((~-0(ｷ.80~/<0"
1150 DATA"~/!#ｪ.!#~-((U,!#Z)!#Z*!#Z+((Z,(#~-!#ｪ,!#~+((U*!#Z'!#((!#¥)00)*0!"
1160 DATA"~,!#ｪ+!#~*)(U)!#Z)!#Z*!#Z+((Z,(#U-!#k-!#U.((@.!#9/((9/0(ｯ/80ｪ/<ﾐ"
1170 '  DATA OF ISLAND --------------------------------------------------------
1180 DATA 7,25,12,30,7,25,13,40
1190 DATA 0000000000000000,0000000001111000,0000001111221110,0000112222332110
1200 DATA 0011123333322100,0122234432211000,0123333321100020,0122222211123320
1210 DATA 0011111110012220,0001100000001100,0000000000000000,0012110012110121
1220 DATA 0000000000000000,0000000111110000,0000111122211100,0011122223222110
1230 DATA 0112222334333210,0011111223433210,0000001112332100,0022000011222100
1240 DATA 0244222222221100,0022000000111000,0000000000000000,0012101210011210
1250 DATA 0000000000000000,0000000111110000,0000111122211100,0011112233322110
1260 DATA 0111122345432210,0111122344432210,0111122234322210,0111112223221110
1270 DATA 0011111122110000,0000111111000000,0000000000000000,0012101234321000
1280 DATA 0000000000000000,0000011111110000,0001112222211100,0011223333322110
1290 DATA 0112233454332210,0122344555432210,0122343333222210,0112232222112100
1300 DATA 0111221111002010,0011111112225100,0000000000000000,0010123432101210
```

MSX/MSX2/MSX2+（32Kバイト）用

うまく町を発展させよう！

してぃ

●Calling



内容

Calling's Original No.4，シムシティーのようなゲームです。

遊びかた

ジョイパッド（じゃないと話にならない）で画面の手（？）が動きます。一般的にパッドのAボタンでアイコンのクリック，Bボタンで解除だと思ってください。ウィンドウのメッセージの最後に『▼』がでたときは，パッドのどれかを押せば，つぎに進みます。

1年は春夏秋冬の4ターンで，21年がすむと，人口のグラフが表示されたあと，得点がでて終わります。

アイコンについて

スクロール・アイコン：

右上にNEWS（ニュースじゃないよ）と四つあって，クリックすると，その方向にマップがスクロールします。マップ全体の大きさは42×42，一度に画面にでる大きさは21×21です。

終了アイコン：

右下にあって，クリックするとその1ターンが終了します。

道路アイコン：

道路を敷くアイコンです（あたりまえか）。道路には，まわりに家が建ちやすくなるという効果があります。あまり敷きすぎると，あとで全然家が建たなくなるので（道路がじゃまになって）注意しましょう。費用は1ブロックにつき50です。

消防署アイコン：

消防署を建設するアイコンです。これにも，まわりに家が建ちやすくなるという効果があります。火災の規模が小さくなります。また，市長支持率がある程度あがります。道路のそばにしかつくれません。費用は1ブロックにつき3000です。

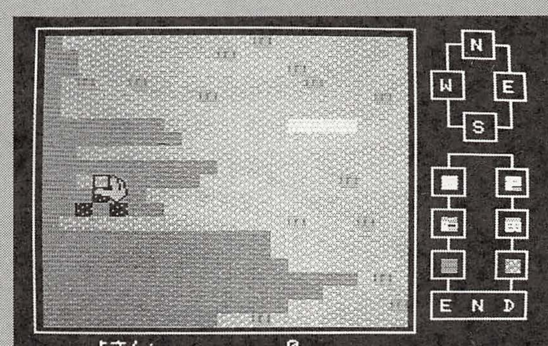
学校アイコン：

学校を建設するアイコンです。まわりに家が建ちやすくなり，市長支持率がある程度あがります。道路のそばにしかつくれません。費用は1ブロックにつき4000です。

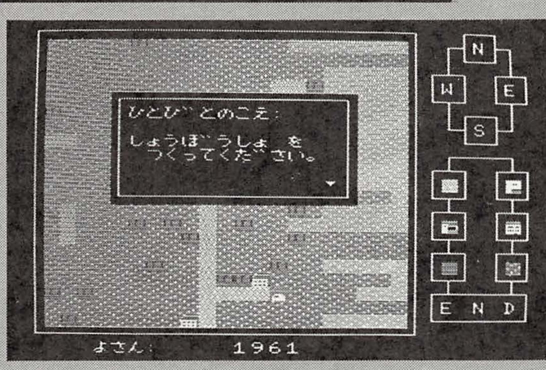
駅アイコン：



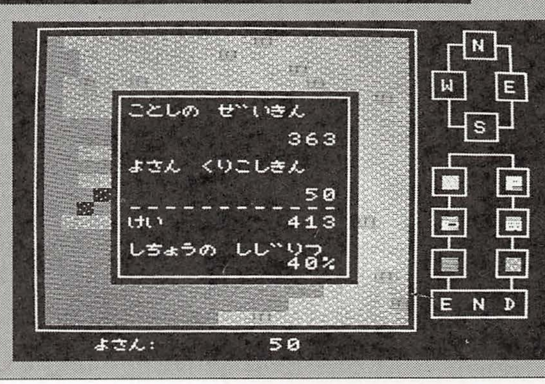
◀《写真1》これがタイトル画面です。ゲームはシムシティーにそっくり



◀《写真2》最初はなにもないが道路をひいてやると人々が住みはじめる



▶《写真3》人々の声にこたえてあげないと，市長の支持率がどんどんさがっていくぞ



▶《写真4》1年ごとに町の住民から税金を集める。このお金をうまく使い町を発展させよう

★闇に紛れ，敵を斬る，電波の忍者，黒影とはおぬしのことではあるまいな？（福岡県北九州市・TRENE19才）……【影：私じぁないよ。編：ちがいますよ。つぐ美：私でもないわよ。Dr.D：もちろんわしでもない。影：では誰が？　編集長：……。】

駅を建設するアイコンです（悲しくなってきた…)。まわりに家，ビルが建ちやすくなり，市長支持率が大幅にあがります。道路のそばにしかつくれません。また，一つしか作ることができません。費用は1ブロックにつき8000です。

線路アイコン：

線路を敷くアイコンです(…)。まわりに家が建ちやすくなり，市長支持率がわずかにあがります。また，線路は，上下左右のどの方向かに，別の線路または駅がないと敷けません。費用は1ブロックにつき500です。

整地アイコン：

家などが建たないような，いろいろな地形を平地にするアイコンです。費用は地形によって異なります。なお，家やビルを整地すると，市長支持率がおもいっきりさがります。

後日談

アイコンのシステムを作るのがこんなにむずかしいとは思わなかった。簡単だと思って無計画でやっていたのに…。作ったあと2時間ぐらいかけてある程度使いやすくしたけれど，最後にBGMをつけたら一気に使いにくくなった（無計画です)。「BGMはなくてもいい」という人は割り込み関係の命令を全部消してください。抜群の操作性（かどうかは知らないが）がよみがえります。

ちなみにBGMに2チャンネル，クリック音など1チャンネル使っています（FM音源がほしい／)。BGMは，メロディに疑似リバーブをかけているぐらいで，他は何も特別なことはしていません。はじめは3チャンネル全部使っていたけれど効果音がないのはあまりにもむなしいので1チャンネル抹消しました。

このプログラムのマシン語の部分は，はじめE000番地以降におかれていたのです。あとでディスクのエリアと重なっていることに気がついて，無理やりC000番地までさげてきましたが，あまり確認を取っていないので，バグがでるかもしれません（はっきり言って無計画です)。

この前も人口増加ルーチンで，発生率が5000分の1以下というすさまじいバグが運良くみつかったことだし（無計画です)…。今度はもっとマシン語をたくさん使ってみたいと思います(計画的に)。最後に，このプログラムを送ってしまったあとで，新たなバグがみつからないことを祈ります（今回は完璧だとは言い切れない)。

CHECKER FLAG

編：おなじみ「シムシティー」タイプのゲームの登場です。オリジナルでも起こったことですが，ゲーム後半はどうしても単調になりがちですね。以前にも提案したように，新しいアイデアを盛りこんだ，このタイプのシミュレーションについて考えてみてください。

ところでとっても苦労したというアイコン・システムですが，よくできていると思います。Dr.もしきりにほめておられましたよ。

しかしこのタイトル画面は，だれがなんといってもイイ！

していのプログラム・リスト

```
10 CLEAR600,&HBFFF:SCREEN1,2:WIDTH32:COLOR15,1,1:KEYOFF:DEFINTA-Z:DEFDBLP,Y,L:DI
MSX(8),SY(8),B(6),B$(6),BG(6),AI(6,9),T(20),P(21),BS(15),M$(5),M1$(17),M2$(14),M
1(31),M2(31):GOSUB970
20 GOSUB810:X=0:Y=0:NE=1:SE=0:YO=500:PO=0:KS=5:KK=0:Q=0:TC=40:GA=0:R=0:GOSUB620
30 GOSUB730:N$=RIGHT$(" "+STR$(NE),2)+"ねん "+MID$("はるなつあきふゆ",SE*2+1,2)+S$+"       し
"んこう           "+FNA$(PO)+S$+"よさん "+S$+FNA$(YO):GOSUB770:CX=12:CY=11
40 GOSUB730
50 D=1:GOSUB250:IFD=0ORCX<24THEN50ELSEGOSUB690:IFD=0THEN50
70 A=INT((CX-24)/4)*3+INT((CY-7)/3):IFA*R=5THEN40
90 N$=CHR$(B(A))+" "+B$(A):IFA<6THENN$=N$+S$+"ひよう:"+FNA$(BG(A))
100 GOSUB770
110 D=2:GOSUB250:IFD=0THEN50
120 GOSUB690:IFCX<2ORCX>22ORCY<1ORCY>21ORD=0THEN110ELSEG=W+X+CX+(Y+CY)*42-44
130 B=PEEK(G):IFA=6THEN210ELSEIFB-177THENN$="せいちを してから          おいてくだ"さい":GOTO800
140 IFBG(A)>YOTHENN$="よさんが" たりません!":GOTO800
150 IFA=2ORA=4ORA=5THENF=178:GOSUB200:IFD=0THENN$="ど"うろと せっするよう おいてくだ"さい。  ":GOT
O800
160 IFA=3THENF=187:GOSUB200:IFD=0THENF=186:GOSUB200:IFD=0THENN$="えき または せんろと せっす
るように         おいてくだ"さい。 ":GOTO800
170 IFA=5THENPRINTE$"-< | "E$".< | "E$"/< | ":R=1
180 KK=KK+(A=6ANDB=193):KS=KS+(A=2):GA=GA-(A=4):T=(A=2)*6-(A=4)*5-(A=5)*10-(A=3)
*RND(1)*2+(A=6ANDB>178ANDB<183)*3:GOSUB630:SOUND4,20:SOUND10,15:POKEG,B(A):YO=YO
-BG(A):SOUND10,0:GOSUB730:GOSUB670:GOTO110
200 D=(PEEK(G-42)=F)+(PEEK(G-1)=F)+(PEEK(G+1)=F)+(PEEK(G+42)=F):RETURN
210 IFB=177THENN$="もうせいちしてあります。":GOTO800
220 IFB>183ANDB<187THENN$="せいち て"きません。 ":GOTO800
230 BG(A)=BS(PEEK(G)-178):GOTO140
240 '●●●●●●●●●● CURSOR MOVE ●●●●●●●●●●●●
250 GOSUB300
260 GOSUB680:IFS1THENRETURNELSEVX=SX(S):VY=SY(S):IFCX+VX<1ORCX+VX>30THENVX=0
270 IFCY+VY<0ORCY+VY>23THENVY=0
280 IFS2THEND=0:RETURNELSECX=CX+VX:CY=CY+VY:GOSUB300:GOTO260
300 INTERVALSTOP:PUTSPRITE0,(CX*8,CY*8-1),11,D-1:PUTSPRITE1,(CX*8,CY*8-1),1,D+1:
INTERVALON:RETURN
310 '●●●●●●●●●●● NEXT SEASON ●●●●●●●●●●
320 PUTSPRITE0,(0,209):PUTSPRITE1,(0,209):SOUND10,0:FORI=0TO9:CC=&HC12E+RND(1)*1
674:C=PEEK(CC):IFC>182ORC=178THEN350
330 B=0:FORHX=-2TO2:FORHY=-42TO42STEP42:B=B+T(PEEK(CC+HX+HY)-177):NEXT:NEXT
340 IFRND(1)<B/300THENPOKECC,182:PO=PO+2000+INT(RND(1)*200)ELSEIFRND(1)<B/150THE
NPOKECC,179+RND(1)*3:PO=PO+500+INT(RND(1)*50)ELSEIFRND(1)>.95THENPOKECC,183
350 NEXT:YO=YO+NE*50:GOSUB730:SE=SE+1:IFSE=4THENIFNE=21THEN440ELSEGOSUB410
360 IFRND(1)>.8THENGOSUB500
370 IF21-NE<KS*3.5THENT=-RND(1)*3-3:N$="しょうほ"うしょ を    つくってくだ"さい。 ":GOSUB660
380 IFINT(PO/30000)>GATHENT=-RND(1)*3-3:N$="が"っこう を         たててくだ"さい。 ":GOSUB660
390 IFKKTHENT=-RND(1)*3:N$="かさいご"の ふっこうを いそいで"くだ"さい。":GOSUB660
400 GOTO30
410 GOSUB600:SE=0:NE=NE+1:P(NE)=PO:P=INT(PO/10):N$="ことしの ぜ"いきん        "+S$+FNA$(P)
+S$+"よさん くりこしきん          "+S$+FNA$(YO)+"------------けい  "+FNA$(P+YO)+S$+"しちょうの しじ"りつ
    "+FNA$(TC)+"%":YO=YO+P:GOSUB740
420 A$="L8V14O4G2G16R16EFGA4G4AGA05CL16GEGEGEV13GEFEFEV12FEFEV11CECEV10CEV9CEV8C
ER2":PLAYA$,"R24"+A$,"L8V14O3C2C16R16CDEF2D4O2G4O3C4.V13C4.V12C4V11C4V10CV9CV8CR
2":GOSUB610:GOSUB730:GOSUB620:RETURN
440 GOSUB600:N$="21ねんかん の           にんむを   しゅうりょうしました。 ":GOSUB740
450 A$="T160L8V15O4GO5CDE2EDEFG2G16R16":A$=A$+A$+"L8EFGAG+AO6CDCO5BAG4AEG4FEFEDC
O4BABGO5C2C16"
460 PLAYA$,"R24"+A$:PRINTE$"!#じ"んこうの うつりかわり":SOUND10,15:FORI=1TO21:FORY=21TO21-P
(I)/35000!STEP-1:SOUND4,RND(1)*256:LOCATEI+1,Y:PRINT"●":NEXT:NEXT:SOUND10,0
470 GOSUB610:PRINTE$"!0ソ":GOSUB780
480 N$="こんかいの せいせき  "+S$+"じ"んこう                "+FNA$(PO)+S$+"じ"ゅうみんのしじ"りつ   "+S$+FNA
$(TC)+"%"+S$+"------------とくてん"+FNA$(INT(PO*TC/100)):GOSUB770:GOTO20
490 '●●●●●●●●●●●●● FIRE ●●●●●●●●●●●●●●●
500 FX=RND(1)*36+3:FY=RND(1)*36+3:K=0:FORI=1TOKS:HX=FX+RND(1)*3-1:HY=FY+RND(1)*3
-1
510 G=W+HX+HY*42:H=PEEK(G):IFH<185ORH=187ORH>188THENPOKEG,192:K=K+1
520 NEXT:IFK=0THENRETURNELSEN$="かさいが" はっせい         しました!!! ":GOSUB770:SOUND5,2
530 FORI=1TO25:SOUND4,RND(1)*255:SOUND10,13+RND(1)*3:VX=SGN(FX-11-X):VY=SGN(FY-1
1-Y):IFX+VX<0ORX+VX>21THENVX=0
540 IFY+VY<0ORY+VY>21THENVY=0
550 X=X+VX:Y=Y+VY:GOSUB730:NEXT
560 SOUND10,0:SOUND5,0:FORHX=FX-1TOFX+1:FORHY=FY-1TOFY+1:G=W+HX+HY*42:IFPEEK(G)=
192THENPOKEG,193:KK=KK+1
570 NEXT:NEXT:GOSUB730:N$="おさまりました。    ":GOSUB770:RETURN
```


★僕はPC-66SRとX1ターボZをもっているので，そのプログラムしか見ません。このごろP6が少ないのでみんなベーマガにプログラムをだそう。X1もよろしく。(北海道夕張市・遠田朋弘15才)……【影：というわけでみんなFM-7をよろしくな。】

```
580 '●●●●●●●●●●●●● SUB ●●●●●●●●●●●●●●●●
590 PLAYM1$(M1(Q)),M2$(M2(Q)):Q=(Q+1)MOD32:RETURN
600 INTERVALOFF
610 IFPLAY(0)THEN610ELSERETURN
620 SOUND7,184:SOUND5,0:PLAY"T120","T120S9M4000L4","T120":Q=0:INTERVALON:RETURN
630 IFT>0THENTC=TC+T*(100-TC)/60ELSETC=TC+T*TC/60
640 IFTC>100THENTC=100ELSEIFTC<0THENTC=0
650 RETURN
660 N$="ひとびとのこえ:    "+S$+N$:GOSUB630:GOSUB770:RETURN
670 IFSTRIG(1)ORSTRIG(3)THEN670ELSERETURN
680 S=STICK(1):S1=STRIG(1):S2=STRIG(3):IFS=0ANDS1=0ANDS2=0THEN680ELSERETURN
690 D=(CX<24ORCY>9):IFCX>23ANDCY>18THENSOUND4,60:SOUND10,15:RETURN320ELSEIFD THE
NRETURN
700 SOUND4,50:SOUND10,14:VX=SX(AI(CX-24,CY)):VY=SY(AI(CX-24,CY)):IFX+VX<0ORX+VX>
21THENVX=0
710 IFY+VY<0ORY+VY>21THENVY=0
720 X=X+VX:Y=Y+VY:SOUND10,0
730 A$=HEX$(W+X+Y*42):POKE&HC030,VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)):POKE&HC031,VAL("&H"+LEFT
$(A$,2)):PRINTE$"7%よさん:"FNA$(YO);:B=USR2(0):RETURN
740 SOUND4,130:SOUND10,15:SOUND4,60:PRINTE$"%&┌────────────┐":SOUND10,0:FORN=1TO
LEN(N$)/12:LOCATE6,5+N:PRINT"|"+MID$(N$,(N-1)*12+1,12)+"|":NEXT
750 LOCATE6,N+5:PRINT"└────────────┘":RETURN
770 N$=N$+STRING$(23," ")+"ソ":GOSUB740:GOSUB780:RETURN
780 IFSTRIG(1)THEN780
790 IFSTRIG(1)=0ANDSTICK(1)=0THEN790ELSEB=USR2(0):RETURN
800 GOSUB770:GOSUB670:GOTO110
810 '●●●●●●●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●
820 CLS:PRINT" ┌─────────────────────┐"
830 FORI=1TO21:PRINT" |"STRING$(21,"ア")"|":NEXT:PRINT" └─────────────────────┘"
840 RESTORE1510:FORI=0TO21:READA$:LOCATE24,I:PRINTA$:NEXT
850 FORI=2TO7:READA$,B$:FORJ=1TO10:LOCATE3,I:PRINTRIGHT$(A$,J)
860 LOCATE23-J,I:PRINTLEFT$(B$,J):NEXT:PLAY"T12007S0M2000C16":NEXT
870 PRINTE$"1#Calling's  Original"E$"2+No.5"E$"4#1990/09/30 CAL SOFT"E$"/'ウアGAME
 START"
880 IFSTRIG(1)=0THEN880
890 PLAY"T120L16V13O4GO5CEGEGO6G4V11G","T120L16V13R32O3GO4CEGEGO5G4V11G"
900 FORI=0TO4:PRINTE$"/'ア"CHR$(TAN(1))E$"/'エ"CHR$(TAN(1)):NEXT
910 N$="でーた せっていちゅうしばらく           おまちください。  ":GOSUB740
930 FORI=W-RND(-1)TO&HC8E3:POKEI,177:NEXT:FORI=0TO99:POKEW+RND(1)*1764,190:NEXT
940 FORI=0TO41:FORJ=0TORND(1)*I:POKEW+I*42+J,189:NEXT:FORJ=41-RND(1)*(41-I)/3TO4
1:POKEW+I*42+J,188:NEXT:NEXT:RETURN
960 '●●●●●●● DATA READ SUB ●●●●●●●●●●
970 ONINTERVAL=123GOSUB590:DEFUSR=&H7E:DEFFNA$(L)=RIGHT$("        "+STR$(L),8)
980 C=0:FORI=0TO2:READA$:FORJ=0TO31:B=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):C=C+B:POKE&HC00
0+I*32+J,B:NEXTJ,I:IFC-5941THENSCREEN0:BEEP:PRINT"Monitor Data Error":END
985 DEFUSR1=&HC000:DEFUSR2=&HC032:B=USR1(0):V=&H1000
1000 FORC=0TO16:W=C*8+&H588:READA$:FORI=0TO7:B=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):VPOKEW
+I,B:VPOKEW+I+&H800,B:VPOKEW+I+V,B:NEXT
1010 W=W+V*2:FORI=0TO7:B=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+17,2)):VPOKEW+I,B:VPOKEW+I+&H800,B
:VPOKEW+I+V,B:NEXT:NEXT
1020 B=USR(0):S$="           "
1030 FORI=1TO6:READB(I),B$(I),BG(I):NEXT:FORI=0TO2:FORJ=0TO6:READA:FORK=0TO2:AI(
J,I*3+K)=A:NEXT:NEXT:NEXT
1040 FORI=0TO13:READT(I):NEXT
1050 FORI=0TO3:B$="":READA$:FORJ=0TO31:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))):NE
XT:SPRITE$(I)=B$:NEXT:FORI=0TO15:READBS(I):NEXT
1060 FORI=1TO17:READM1$(I):NEXT:FORI=0TO31:READM1(I):NEXT
1070 FORI=1TO14:READM2$(I):NEXT:FORI=0TO31:READM2(I):NEXT
1075 FORI=1TO5:READM$(I):NEXT
1080 FORI=1TO8:SX(I)=(I>5)-(I<5ANDI>1):SY(I)=(I=8ORI=1ORI=2)-(I>3ANDI<7):NEXT:W=
&HC100:E$=CHR$(27)+"Y":RETURN
1090 '●●●●●●●●●●●●● DATA ●●●●●●●●●●●●●●●
1100 DATA 2100001100D0010008CD59002100D01100080100008CD5C002100D01100100100
1120 DATA 08CD5C002100203EF0010018CD5600C900002A30C01122180615C5011500E5D5
1140 DATA CD5C00D1E1012A0009E5626B01200009545DE1C110E4C90000000000000000000
1160 DATA 400410014004100 1F3F3F3F3F3F3F3,AA55AA55AA55AA55EFEFEFEFEFEFEFEF
1180 DATA 3C7EFFFFC34E7E7E535353535FF3F3F3,3C7EFFFFC34E7E7E939393939FF3F3F3
1200 DATA 3C7EFFFFC34E7E7EE3E3E3E3EFF3F3F3,407FFFFEAAFEAAFEF35355F5F5F5F5F3
1220 DATA 40666666666666600F353545454E41EEE,0000630000E0E0E0FFFFF4FFFFF4FAFA
1240 DATA E3FFE0BFE1E1E0E05355F5F4F1F8FEFE,FFFFFF89FF89FFF35555F4F4F4F4F4F4
1260 DATA 42FF42424242FF4293939393939393 93,4004100140041001F7F7F7F7F7F7F7F7
1280 DATA 40041001400410019898989898989898,66999191 91EE66663A232323233A9A9A
1300 DATA 00007C3810000000F1F1F1F1F1F1F1F1,2236767FCB89897683838383 8B8B8B83
1320 DATA 40041001400410019191919191919191
1330 DATA 178,"どうろ        ",50,185,"しょうばうしょ  ",3000,187,"せんろ          ",500,184,"が
っこう      ",4000,186,"えき          ",8000,177,"せいち        ",2000
1360 DATA 0,0,1,1,1,0,0,7,7,7,0,3,3,3,0,0,5,5,5,0,0,2,50,2,2,2,5,-20,7,4,200,80,
2,2,2
1380 DATA 000030787D3E1F0F171B1D0F0F0300000000000034DAEE7EBEFEFEFEFEFCF83000
1400 DATA 00000000000000000387F7F0F000000000040E0E8ECF4747476FEFEFEFC783000
1402 DATA 0030488582412010282422 10100C0300000034CA25118141010101010204C830
1404 DATA FF818181818181FF478080700F00000040A01814120A8A8A8901010102844830
1420 DATA 30,2000,2000,2000,6000,5000,0,0,0,300,3000,1000,200,0,0,50
1430 DATA O5V14E2E6V11E12L24O4V14GV11GO5V14CV11CV14EV11E22,V14F2F6V11F12L24O4V14
AV11AO5V14CV11CV14FV11F22,V14G2G6V11G12V14D6V11D11
1440 DATA V14E2E12V11E12L24V14DV11DV14C12V11C12O4V14BV11B22,O5V14C2C6V11C12L24O4
V14AV11AO5V14CV11CV14EV11E22,V14D2D12V11D12L24V14CV11CO4V14B12V11B12O5V14CV11C22
,V14D2.D6V11D11
1450 DATA O4V14G2G12V11G12L24V14AV11AV14BV11BO5V14CV11CV14DV11D22,O4V14G2G6V11G1
2L24V14GV11GV14AV11AV14BV11B22,V14O5C2C6V11C12L24O4V14AV11AO5V14CV11CO4V14AV11A2
2
1460 DATA V14B2B6V11B12L24V14GV11GO5V14GV11GV14FV11F22,V14E2E6V11E12L24O4V14BV11
BO5V14EV11EV14DV11D22,V14C2.C6V11C12,V14E2.E6V11E11,V14F2F6V11F12O4V14A6V11A11
1470 DATA V14B2B6V11BL24V14BV11BO5V14CV11CV14DV11D22,""
1480 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,1,2,3,4,5,6,7,9,10,11,12,13,10,11,14,7,10,11,12,13,15,
16,13,17
1490 DATA O3CGCG8,CACA8,O2BO3GO2BO3G8,CGCO2E8O3,O2AO3EO2AO3E8,DADA8,O2GO3GO2GO3G
8,O2FO3CO2FO3C8,O2FO3DO2FO3D8,O2EBEB8O3,O2AO3EO2AG8O3,O2GO3CO2GO3C8,O2GBGB8O3,O3
CGCO2G8
1500 DATA 1,2,3,4,5,6,7,7,1,2,3,4,5,6,7,7,8,9,10,11,8,9,12,13,8,9,10,11,9,7,1,14
1505 DATA"きほんまっぷ","すもーるあいらんど","ばoろんぷろじぇくと","せとないかい","さんちかいはつ"
1510 DATA"  ┌─┐  ","  ┤N├  ","  |└─┘|  ","┌┴┐  ┌┴┐","|W|  |E|","└┬┘  └┬┘","  |┌─┐|  ","
  ┤S├  ","  └─┘  ","  ┌───┐  ","┌┴┐  ┌┴┐","|イ|  |ク|","└┬┘  └┬┘","┌┴┐  ┌┴┐","|ケ|  |コ|"
1530 DATA"└┬┘  └┬┘","┌┴┐  ┌┴┐","|サ|  |ア|","└┬┘  └┬┘","┌┴────┴┐","|E N D|","└─────┘"
1550 DATA"スススアスススススス","スアスススアスススア","スススアスススススV","er 5.2ススア","スススアシシシシスス","スアススス
アスススア","ススススススススアスス","スアスススアスススア","ススススススススアスス","スアスススアスススア","シシシシシシシアシシ","シアシシシアシ
シシア"
```

評…だれが魔王じゃ？(Dr.D)



by 神奈川県横須賀市・FACT

評…まわりそうもないR-360(編)



by 宮崎市・みつや

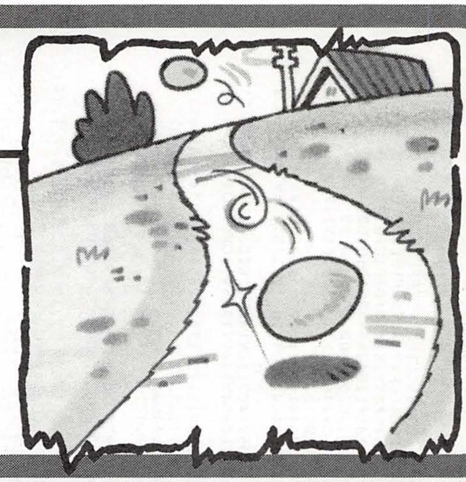
MSX

MSX2/MSX2+用

目がさめると玉子だった！

金と銀の玉子

●吉村光司



すとおり～

あなたは，目がさめると自分の体が銀色の玉子になっているのに気づいた。まわりを見てみると自分の10倍くらいの金の玉子が，いくつもちらばっていた。するとどこからともなく作者の声が…。

「このふわふわわーるどからだしてほしければ，このプログラムを打て～」と…。

あそびかた

カーソル・キーで８方向に加速して，白いゴールの中に入るとつぎの面にいけます。灰色の丸に当たるとミスになります。

壁にいきおいよく当たるとはねかえりますが，ゆっくり当たるとめりこんでいってしまいます。壁の中の灰色のラインにふれてもミスになります。

ゲーム画面の下のほうのバーは，タイムを表していて，右端につくとタイム・オーバーでミスになります。ミスは４回でゲーム・オーバーになり，スペース・キーでタイトルにもどります。このときリターン・キーでコンティニューすることができます。

面は８面まで用意してあります。それからこの世界には弱い重力があるので，何もしていなければ下に落ちてしまいます。この説明を読んで，「よくあるゲームじゃん」と思われる人もおられるでしょうが，これが，なかなかおもしろい。おもしろい！おもしろいと言え～…。

ぷろぐらむは？

金と銀の玉子のグラデーションはそれぞれ８段階。めちゃくちゃきれいでしょ。変数表も書いたから参考にしといてください。ほな，さいなら～…。

●参考

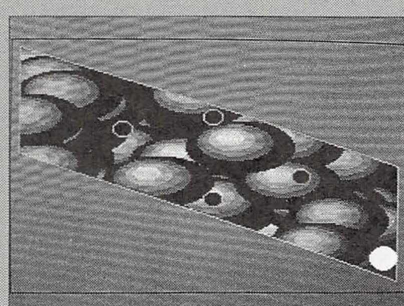
「金と銀の玉子料理」平野正和(大ウソ)

《第１表》変数表

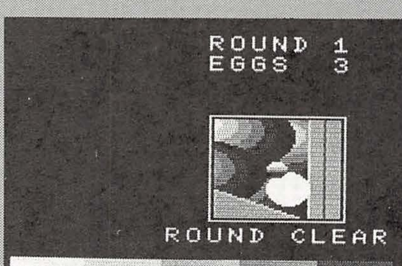
変数	内容
X, Y	自分の座標
V, W	移動量
A(０), A(１)	スタートの座標
A(２), A(３)	ゴールの座標
T(０～８), T	タイム
RO	ラウンド
LE	自分の数
A$, B$, C$,	ラウンド・データ



▲《写真１》これがタイトル画面です。金の玉子のグラデーションがきれい



▲《写真２》さいしょにコースの全体図がでるのでよく覚えておこう



▲《写真３》全体図のときに表示されていた白いボールのところへいけばクリア



▲《写真４》いつまでもトロトロとやっているとタイム・オーバーになるぞ

CHECKER FLAG

Dr.D：ふうむ，ゲーム内容がどうであれこれだけきれいだとすべて許してやりたくなるのう。

影：許すことないですよ，ゲームもとっても楽しいです。いや，しかし，それを差し引いてもこのうくつしさ，野菜でも形のいいものから売れる現代においてこのうくつしさは大変な武器と言えるでしょう。

編：影さん，影さん，ズバリ，うくつしいでなく，うつくしいでしょう。

★くっそ～影め～，僕の神聖なる超大作をさりげなくボツにしやがって，ゆるせん!!（長野県諏訪市・ひでぶっちゃ13才）……【影：まあまあ，そのかわりと言っちゃなんだがＯＦに載せてやったからまあ，がまんしてーな，な，な。ではそういうことで。バイチャ。】

金と銀の玉子のプログラム・リスト

```
10 SCREEN5,0:DEFINTA-V,X-Z:COLOR15,0,0:CLS:OPEN"GRP:"AS#1
20 PX=60:PY=80:P$="WAIT A MINUTES!":GOSUB510:SETPAGE,1:CLS
30 FORI=0TO7:CIRCLE(40-I,40-I),30-I^1.6,I,,,.6:PAINT(40-I,40-I),I,I
40 COLOR=(I,I,I,0):COLOR=(I+8,I,I,I):A$=A$+CHR$(15-I):NEXT:SETPAGE,2:CLS
50 FORI=0TO60:COPY(10,10)-(70,70),1TO(RND(1)*195,RND(1)*151),2,TPSET:NEXT
60 SETPAGE0,0:SPRITE$(0)="<~     ~<":COLORSPRITE$(0)=A$:COLOR=(0,1,0,0)
70 RESTORE 660:FORI=1TO8:READ V(I),W(I):NEXT:FORI=0TO8:READ T(I):NEXT
80 '———————— TITLE ————————
90 CLS:PX=60:PY=PX:P$="「きん と ぎん の たまご」":GOSUB 510:PUTSPRITE0,(120,120)
100 COPY(10,10)-(70,70),1TO(94,116):PY=150:P$=" [HIT SPACE KEY]":GOSUB 510
110 IF STRIG(0)=0 THEN 110 ELSE RO=0:LE=3:RESTORE
120 SOUND8,15:SOUND1,0:FORI=0TO1:FORJ=0TO255STEP8:SOUND0,J:NEXTJ,I:SOUND8,0
130 '———————— SCREEN MAKING ————————
140 CLS:READ A$,B$,C$:T=T(RO):ON T GOTO 450:COPY(0,0)-(255,211),2TO(0,0),3
150 SETPAGE,3:FORI=0TOLEN(A$)-1STEP4:X=VAL("&H"+MID$(A$,I+1,2)):Y=VAL("&H"+MID$(
A$,I+3,2)):IF I<>0 THEN LINE(X,Y)-(V,W),13:V=X:W=Y:NEXT ELSE V=X:W=Y:NEXT
160 PAINT(0,0),12,13:FORI=0TOLEN(B$)-1STEP4:X=VAL("&H"+MID$(B$,I+1,2)):Y=VAL("&H
"+MID$(B$,I+3,2)):CIRCLE(X,Y),5,13:PAINT(X,Y),10,13:NEXT
170 FORI=0TO3:A(I)=VAL("&H"+MID$(C$,I*2+1,2)):NEXT
180 CIRCLE(A(2),A(3)),8,15:PAINT(A(2),A(3)),15,15:LINE(19,19)-(238,192),11,B
190 X=A(0):Y=A(1):V=0:W=0:SETPAGE3:FORI=0TO2500:NEXT:SETPAGE0,0
200 '———————— GAME START ————————
210 RO=RO+1:PX=98:PY=60:P$="ROUND"+STR$(RO):GOSUB 510
220 PX=98:PY=70:P$="EGGS "+STR$(LE):GOSUB 510:LINE(98,98)-(150,150),6,B
230 COPY(X-24,Y-24)-(X+24,Y+24),3TO(100,100):SETPAGE,3
240 SOUND8,14:SOUND9,14:SOUND10,13:SOUND3,0:SOUND5,1:FORI=0TO7:FORJ=0TO T
250   S=STICK(0):V=V+V(S):IF V>5 OR V<-5 THEN V=V-V(S)
260 W=W-(W<6)*.5:W=W+W(S):IF W>4 OR W<-6 THEN W=W-W(S)
270 X=X+V:Y=Y+W:P=POINT(X,Y):IF P=12 THEN X=X-V*2:Y=Y-W*2:V=-V/2:W=-W/2
280 IF P=15 THEN 420 ELSE IF P=10 THEN 350
290 IF X<20 OR Y<20 OR X>237 OR Y>191 THEN 350
300 COPY(X-24,Y-24)-(X+24,Y+24)TO(100,100),0
310 SOUND0,X:SOUND2,Y:SOUND4,(X+Y)AND255:NEXT
320 SETPAGE,0:LINE(I*30+20,170)-(I*30+49,175),15-I,BF:SETPAGE,3:NEXT
330 SETPAGE,0:PX=90:PY=155:P$="TIME OVER":GOSUB 510:FORI=0TO1500:NEXT
340 '———————— GAME OVER ————————
350 SOUND8,0:SOUND9,0:SOUND10,0:SETPAGE,0:LINE(80,154)-(200,163),0,BF
360 LE=LE-1:X=A(0):Y=A(1):V=0:W=0:IF LE>-1 THEN PY=155:P$="MISS!":GOSUB 510:FORI
=0TO1500:NEXT:GOTO 400
370 PX=90:PY=155:P$="GAME OVER":GOSUB 510
380 I$=INKEY$:IF STRIG(0) THEN 90
390 IF I$=CHR$(13) THEN LE=3:GOTO 400 ELSE 380
400 LINE(0,154)-(255,211),0,BF:LINE(98,69)-(180,78),0,BF:GOTO 220
410 '———————— ROUND CLEAR ————————
420 SETPAGE,0:SOUND8,0:SOUND9,0:SOUND10,0:PX=82:PY=155:P$="ROUND CLEAR"
430 GOSUB 510:FORI=0TO2500:NEXT:GOTO 140
440 '———————— ENDING ————————
450 SETPAGE0,0:CLS:PUTSPRITE0,(0,230):PX=80:PY=130
460 COPY(10,10)-(70,70),1TO(94,70),,TPSET:P$="おーるらうんどくりあ!":GOSUB510
470 PX=40:PY=155:P$="あんたは すーぱーぷれいやー だす。":GOSUB510:PX=80:PY=50
480 P$="ありがとさんきゅー!":GOSUB510:PX=130:PY=60:P$="おめでたう。":GOSUB510
490 SOUND8,15:SOUND10,15:FORI=0TO255:SOUND0,I:SOUND4,I:NEXT:SOUND8,0:SOUND10,0
500 IF STRIG(0) THEN 90 ELSE 500
510 COLOR3:PRESET(PX,PY),,TPSET:PRINT#1,P$
520 COLOR7:PRESET(PX,PY-1),,TPSET:PRINT#1,P$:RETURN
530 '———————— ROUND DATA ————————
540 DATA 18181860E8B8E8681818,505080488080B070,2028E0A8:'ROUND 1
550 DATA 181818A028B8D0B8E8A0E818B818B8884888848181818
560 DATA 28A04088C088D8A8E058C058,3020D020:'ROUND 2
570 DATA 1818E818E848A0488088E888E8B818B8188858887848184 81818
580 DATA 983080606890,E0A02030:'ROUND 3
590 DATA 781818B87870E8B87818,782878686050,C8983898:'ROUND 4
600 DATA 181818B8E8B8E8181818,7840789840984068786 8B838B870B898,D0A04038:'R.5
610 DATA 1818E818E86018B81878B840404040501850181 8,8028D0489868,20902840:'R.6
620 DATA 181818B830B83098489848B8A8B8A828C028C0B8E8B8D018581858883088 30181818
630 DATA 20A870A078689040C8B0,2020E0B0:'ROUND 7
640 DATA 18181840 50B878B87828A828A8B8D0B8D018601860A01818
650 DATA B038C870B09070B0,2038C8A8,,,1:'ROUND 8
660 DATA 0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
670 DATA 20,30,19,12,7,17,28,28,1
```

MSX2

★質問。ベーマガに載っているペンタンのイースグッズ以外に，昔あったドルアーガーやダライアスなどのグッズは今でも通信販売で手に入りますか？（宮崎市・小原圭亮15才）……【編：はい，大丈夫ですよ。購入の際には，在庫の確認をしてからがよいでしょう。】

MSX2/MSX2+用

ペンシル・バトルだ！

じうぱっぷ

●JGM



●内　容●

それぞれ5機ずつあるロボットを操作して，相手のロボットを全滅させるという，2人対戦型のゲームです。

●操作方法●

1プレイヤーはキーボード，2プレイヤーはジョイカード1を使います。

なお，1プレイヤーの色は緑，2プレイヤーの色はピンクというのが基本ですので，そのつもりで。

●遊びかた●

RUNすると，能力設定画面がでてきますので，ロボット5機ずつの設定を行なってください。↑↓キーでカーソルの移動，←→キーで能力増減（→で増える），「のこり」がなくなったら，スペース・キー（またはⒶボタン）を押して決定，というように設定してください。

それがすむと，画面が変わってゲームがはじまります。操作するロボットは白く表示され，画面中央下にステータスが表示されるので，参考にしてください（「は」は「速さ」,「火」は「火薬」,「大」は「大きさ」,「き」は「距離」の能力です）。

操作はつぎの手順で行なってください。

まず，①カーソルを↑↓キーで動かしてコマンドを選択し，「パス」ならつぎのロボットへ，そうでないなら，②その隣りで動くバーをボタンで止めて距離を設定し，最後に③回転するドットを止めて方向を決めます。

これらが終わると，ロボットが移動するか，弾がとんでいき，つぎのロボットの操作へと移ります。

距離設定のバーは，「速さ」の能力を大きくすることによって，ゆっくり動いてくれるようになります（ちなみに距離は，左のほうが短く，右のほうが長いです）。また，方向設定のドットの速さは，距離が短ければゆっくりと，長ければ速く動きます。

コマンドで「移動」にしたときは，ロボットが設定したとおりに動いていきますが，途中何かにぶつかると，通常のときよりも大きな爆発をおこします。

また，「攻撃」のときは，「大きさ」の能力に応じた大きさの弾がとんでいき，何かにぶつかると「火薬」の能力に応じた大きさの爆発がおこります。何にもぶつからなくても「火薬」の能力があれば，小爆発をおこします。

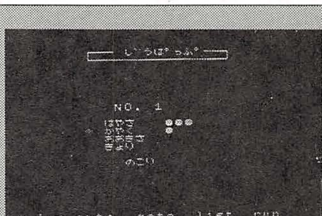
爆発にまきこまれたロボットは，そのロボットの「火薬」の能力に応じた爆発をおこして死んでしまいます。

どちらかが全滅したら，スペース・キーを押してください。どちらかが2勝するまで，ゲームは続きます。

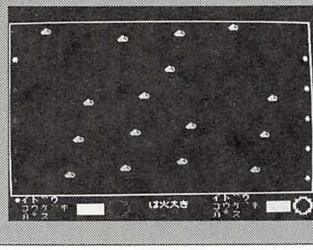
書き忘れましたが，「距離」の能力を高めることによって弾がとんでいく距離が長くなります（「移動」のときは距離は変わりませんので，あしからず）。

《第1表》変数表

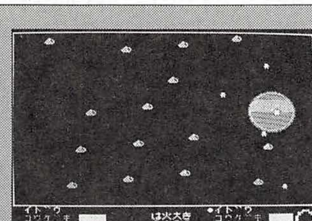
変数	内容
X( ), Y( )	ロボット(弾)の座標
N, M	操作中のロボット(弾)の座標
K( )	生死判定用
B, R, S, U	キー入力用
D, E, F	能力設定用
S(,)	能力値
E( ), T	ゲーム終了の判定用
T(0〜47)	移動の増分
T(48〜52)	爆発時の色
J, L, V	ループ用
I, P	ロボット,プレイヤーの順番
C, A, K	コマンド,移動,方向



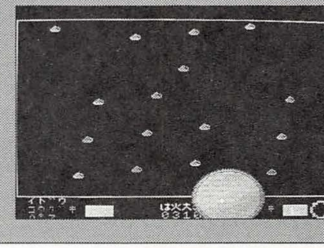
▲《写真1》能力設定画面。5機のロボットの能力をうまく設定しよう



▼《写真2》ロボットの能力を設定しおわるといよいよ戦闘開始



▲《写真3》移動の方向をあやまり，岩に当たるとミスになるぞ



▼《写真4》あたりまえだけど，どちらかのロボットがすべてこわれると勝負が決まる

★ぼくはぁ今年のぉ合唱祭で課題曲の指揮者なんですう。……影：だからどうしたというのだ。（広島市・E中の高校受験を控えた将くん14才）……【つぐ美：影さん，こういうとき「だからどうしたというのだ」という？影：だからどうしたというのだ。あっ!!】

●それから……●

このゲームは，昔よく遊んだ紙の上にしんを下にしてえんぴつを立て，えんぴつの上を押さえながら倒して戦車を移動させた，アレを基(もと)として作りました。

それでタイトルは，Game With Paper And Pencil➡GWPAP➡じうぱっぷ…

…となりました。

★　★

じうぱっぷのプログラム・リスト

```
10 DEFINTA-Z:DIMT(53):SCREEN1:WIDTH30:SOUND6,63:SOUND7,62:SOUND12,17:BEEP
20 FORV=0TO9:F=0:P=V¥5:COLOR12+P,1,1:CLS:LOCATE7,2:PRINT"┌── し゛うは゜っふ゜ ──┐";:LOCAT
E7,3:PRINT"└──────────┘"
30 LOCATE10,9:PRINT"NO.";1+VMOD5:FORL=0TO4:LOCATE9+(L¥4)*2,L+11+L¥4:PRINTMID$("は
やさ かやく おおきさきょり のこり ",L*4+1,4):NEXT:LOCATE16,16:PRINT"●●●●"
40 FORJ=0TO1:S=STICK(P):LOCATE7,11+D:PRINT" ":D=(D+((S=1)-(S=5))*U+4)MOD4:E=((S=
7ANDS(D,V)>0)-(S=3ANDS(D,V)<3ANDF<4))*U:F=F+E:S(D,V)=S(D,V)+E:LOCATE7,11+D:PRINT
"♦"
50 IFE<>0THENLOCATE-(19-F)*(E=-1)-(14+S(D,V))*(E=1),-16*(E=-1)-(11+D)*(E=1):PRIN
T"●":LOCATE-(15+S(D,V))*(E=-1)-(20-F)*(E=1),-(11+D)*(E=-1)-16*(E=1):PRINT" ":PLA
Y"V15L16N36"
60 J=STRIG(P)*(F=4):U=-(S=0):NEXTJ,V
70 SCREEN5,0,0:OPEN"GRP:"AS#1:FORJ=0TO52:T(J)=VAL(MID$("403021111203040516172738
48586777768584837271615046789",J+1,1))-4:NEXT:GOSUB320:GOSUB350
80 FORV=0TO3:FORJ=0TO3:PUTSPRITE15+V*4+J,(28+RND(-TIME)*40+50*V,6+RND(-TIME)*35+
42*J),4,5:NEXTJ,V:ONSPRITEGOSUB200:SPRITEON
90 IFK(I)=2THEN190ELSEP=I¥5:PUTSPRITEI+5,(X(I)-2,Y(I)-5),15,7+(I¥5)
100 COLOR12+P:FORL=0TO3:L$=L$+HEX$(S(L,I)):NEXT:LINE(148,198)-(116,190),1,BF:PRI
NT#1,L$:L$=""
110 C=0:B=0:U=0:FORJ=0TO1:S=STICK(P):C=C+((S=1ANDC>0)-(S=5ANDC<2))*U:PUTSPRITE1,
(9+P*150,177+C*8),15,3:U=-(S=0):R=STRIG(P):J=R*B:B=(R=0):NEXT:IFC=2THEN180
120 B=0:FORJ=0TO1:A=(A+1)MOD10:PUTSPRITE2,(60+150*P+A*2,185),15,6:R=STRIG(P):J=R
*B:B=(R=0):FORL=0TOS(0,I)*10:NEXTL,J
130 B=0:FORJ=0TO1:K=(K+1)MOD24:PUTSPRITE3,(T(K*2)*2+90+150*P,T(K*2+1)*2+188),15,
1:FORL=A*10TO90:NEXT:R=STRIG(P):J=R*B:B=(R=0):NEXT
140 N=X(I)+T(K*2)/1.5:M=Y(I)+T(K*2+1)/1.5
150 IFC=1THENSOUND7,62:SOUND8,15
160 FORJ=0TO(A+3+(S(3,I)*C)):N=N+T(K*2):M=M+T(K*2+1):PUTSPRITE4-(I+1)*(C=0),(N-2
+C,M-5+C*4),15-(3+P)*C,S(2,I)*C-(7+I¥5)*(C=0)
170 IFN<9ORN>246ORM<9ORM>171THEN200ELSENEXT:SOUND7,63:IFC*S(1,I)=0THENX(I)=X(I)*
C-N*(C=0):Y(I)=Y(I)*C-M*(C=0)ELSEZ(10)=1:GOTO200
180 IFK(I)=0THENPUTSPRITEI+5,(X(I)-2,Y(I)-4),12+P:PUTSPRITE4,(0,217)
190 I=(I+1)MOD10:GOTO90
200 SPRITEOFF:K(10)=0:G=I:IFC=0THENX(I)=N:Y(I)=M:X(10)=0:J=I:X(10)=0:Y(10)=200EL
SEX(10)=N:Y(10)=M:J=10
210 FORJ=JTOJ:GOTO230
220 W=0:FORJ=0TO9:G=J:IFK(J)>0ORPOINT(X(J),Y(J))=1THEN240
230 SOUND7,47:SOUND9,16:SOUND13,3:FORL=0TO4:CIRCLE(X(J),Y(J)),(4+S(1,G))*(3-(J=I
ANDC=0))*-(Z(J)=0)+(3+S(1,G))*Z(J)-L,T(48+L)+6:PAINT(X(J),Y(J)),T(48+L)+6,T(48+L
)+6:NEXT:W=1:K(J)=1
240 NEXT:IFW=1THEN220
250 FORJ=0TO10:IFK(J)=1THENPUTSPRITEJ+5+11*(J=10),(0,217):K(J)=2:NEXTELSENEXT
260 E(0)=1:E(1)=1:FORJ=0TO9:E(J¥5)=E(J¥5)*K(J)/2:NEXT:T=E(0)*2+E(1):COLOR11+T:ON
TGOTO290,290,280
270 GOSUB320:SPRITEON:Z(10)=0:GOTO180
280 PSET(111,80),1:PRINT#1,"ひきわけ":GOTO300
290 PSET(85,80),1:PRINT#1,T"PLAYERのかち"
300 GOSUB370:GOSUB320:GOSUB350:IFW(T)<2THENI=-(TMOD2)*5*(T<3)-(I¥5)*5*(T=3):GOTO
80
310 COLOR15:PSET(111,40),1:PRINT#1,"せいせき":FORJ=1TO2:COLOR11+J:PSET(50,30+J*40),1
:PRINT#1,J"PLAYER.....":PSET(70,40+J*40),1:PRINT#1,W(J)"しょう"W(2-(J+1)MOD2)"はい"W(
3)"ひきわけ":NEXT:GOSUB370:CLOSE:RUN
320 FORJ=0TO5:FORL=0TO1:PSET(J*49+5,5+L*170-50*(J=0ORJ=5)+100*(J=0ORJ=5)*L),1:NE
XTL,J:PAINT(N,M),1,1
330 LINE(5,5)-(250,175),15,B:LINE(6,6)-(249,174),1,BF:FORL=0TO1:FORV=0TO2:COLORV
+7:PSET(15+L*150,176+V*8),0:PRINT#1,MID$("ｲﾄﾞｳ ｺｳｹﾞｷﾊﾟｽ  ",V*5+1,5):NEXT:COLOR15
:PSET(115,182),1:PRINT#1,"は火大き"
340 LINE(59+150*L,184)-(79+150*L,194),7,BF:FORU=0TO23:LINE(T(U*2)*2+90+150*L,T(U
*2+1)*2+188)-(T(U*2)*2+92+150*L,T(U*2+1)*2+189),12+L,BF:NEXTU,L:RETURN
350 Z=0:FORV=0TO8:A$(V¥5)="":FORJ=1TOV+1:B$=MID$("C0C0C040E04060F0F0607070F87088
183E7BFDFF7EC0C0C0C0C0C0C00000007070F870500000007070F87050",Z+1,2):Z=Z+2:A$(V¥5)
=A$(V¥5)+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT:SPRITE$(V)=A$(V¥5):NEXT
360 FORV=0TO9:K(V)=0:X(V)=10+235*(V¥5):Y(V)=40+30*V+150*(V>4):PUTSPRITEV+5,(X(V)
-2,Y(V)-5),12+V¥5,7+(V¥5):NEXT:RETURN
370 FORJ=1TO2:FORV=0TO450:NEXT:SPRITE$(6+T)=A$(JMOD2):J=(JMOD2)-3*STRIG(0):NEXT:
W(T)=W(T)+1:RETURN
```

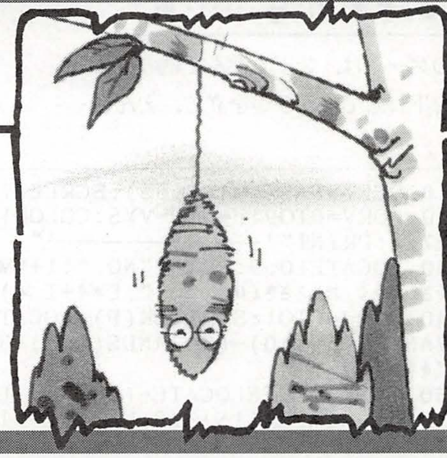
★8月某日に受けた模試のデキが非常に悪く，こりゃ大学なんてムリかなと自分でも思う。影さん，僕はまだ若いので，はげましの言葉はDr.Dにかけておいてください。（千葉県印旛郡・小川朋彦17才）……【影：がんばれDr.D！ Dr.D：え!?なに？】

MSX2+用

虫の世界の平和を守ろう！
移植版

緑(みどり)のみの虫(むし)

●M.K.SOFT



内容

あなたの使命は,「緑のみの虫」を操り,虫の世界の平和を守ること。つまり虫同士の接触や,かたつむりのお花畑侵入を防ぐのです。もし,これらの規律が破られると,ミスになります。もちろん,自分が虫と接触したり,糸を切られてもミスです。

あそびかた

キー操作は,カーソル・キーで,みの虫の移動（最上部のみ横移動可能)。スペース・キーには三つの使いかたがあります。

一つめは,蝶の右横でこれを押すことにより,蝶をもとの位置に戻すことができます（1ポイント)。

二つめは,かたつむりの上でこれを押すとかたつむりをつかまえることができます（2ポイント)。

三つめは,つかまえたかたつむりを落とすことができます。このとき,トンボに当たるとスペシャル・ボーナスがもらえますが（2ポイント),蝶に当たるとミスになります。

また,トンボは上から乗ることにより退治できます（2ポイント)。

このように虫たちの規律を守って,POINTの値が14ポイント以上になると,面クリアでボーナス点が入り,みの虫が1匹増えます。

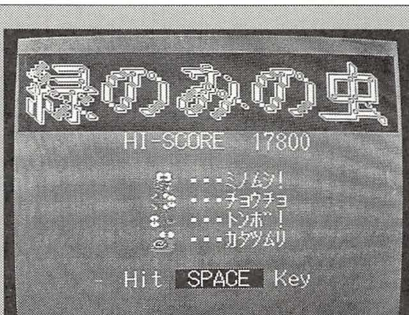
その他

ラウンドがすすむにつれ,お花畑が広くなるので,かたつむりが侵入しないように気をつけてください。虫を退治したときの得点は下にいくほど,高得点になります。

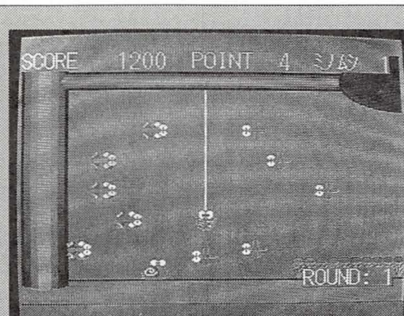
●参考文献
・85年4月号PC-8001mkII用「緑のみの虫」

CHECKER FLAG

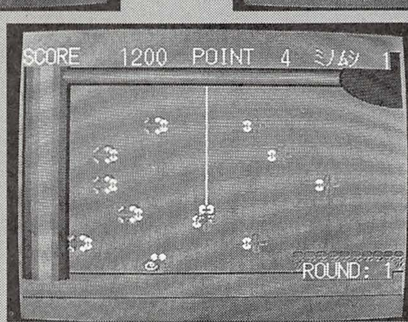
つぐ美：えーと,なつかしいゲームの移植版ですね。PC版よりちょっぴりスピードもアップしていて全体的によくまとまっていると思います。みの虫君が木から離れると左右に動けないので私には少しむずかしいかなあと感じられました。あと,木の絵はもう少しそれらしく描いてほしかったな。でもタイトルはとってもかっこよくて良かったです。それからそれからえーと,えー と…。
Dr.D：よしよし。がんばったね。



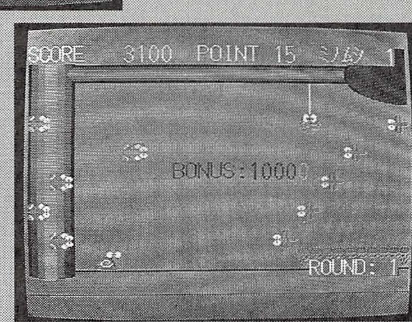
◀《写真1》これがタイトル画面です。キャラクターがかわいいね



◀《写真2》みの虫を操作し、虫同士の接触を防ぐのが目的です



◀《写真3》みの虫も他の虫に接触されるとミスになります



◀《写真4》虫同士の接触を防ぎ、一定ポイント以上になるとラウンド・クリア

★BMスーパークイズで当たってぼくは賞品をもらいました。うれし〜〜〜〜〜〜!!(愛知県豊田市・小野田匠吾15才)……【影：よろこんでもらえると私もうれしいよ,なあ編君。編：はい。うれしいですけどそれはさておき,このごろ私の出番が少ないような…。】

緑のみの虫のプログラム・リスト

```
100 COLOR 15,0,0:SCREEN 5,2,0:_ MUSIC:_ KANJI:DEFINT A-Z
105 WIDTH 40
110 FOR I=0 TO 9:READ R,G,B:COLOR=(I,R,G,B):NEXT I
120 DATA 2,2,6,7,0,0,0,7,0,7,7,7,0,0,0,0,5,0,7,4,3,6,3,3,5,2,3,3,1,2
130 GOSUB 950:PLAY #2,"T255V15"
140 REM ********* ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ***********
150 FOR I=0 TO 23:COLOR SPRITE(I)=1+(I MOD 2)*65:NEXT I
160 FOR I=0 TO 9:PUT SPRITE I*2+5,(0,217),,3+(I¥5)*2:NEXT I
170 FOR I=0 TO 3:PUT SPRITE I,(0,217),,I+(I¥2)*4:NEXT I
180 SET PAGE ,2:CLS:COLOR 10:PRINT "緑のみの虫":SET PAGE ,0:COLOR 15
190 FOR J=0 TO 79:FOR I=0 TO 2:COPY(J,0)-(J,15),2 TO (J*3+I,50),2:NEXT I,J
200 FOR J=0 TO 15:FOR I=0 TO 2:COPY(0,J+50)-(239,J+50),2 TO (0,J*3+I),2:NEXTI,J
210 REM ************ TITLE ***************
220 CLS:A(1)=4:A(2)=14:A(3)=2:PO=0:FOR I=1 TO 5:FOR J=0 TO 1:N(J,I)=I*2+J*10+2
230 PUT SPRITE N(J,I),(0,217),,J*2+2:NEXT J,I
240 LINE(0,0)-(255,63),5,BF:LOCATE 9,4:PRINT USING "HI-SCORE ####00";TP
250 FOR I=0 TO 4:COPY(0,0)-(239,47),2 TO (10-I,10-I),,XOR:NEXT I
260 FOR I=0 TO 3:LOCATE 14,6+I:PRINT "･･･";MID$("ﾐﾉﾑｼ!ﾁｮｳﾁｮﾄﾝﾎﾞ!ｶﾀﾂﾑﾘ",I*5+1,5)
270 PUT SPRITE A(I),(88,96+I*16):NEXT I
280 LOCATE 9,11:PRINT "Hit  SPACE  Key";:LINE(104,176)-(159,191),14,BF,OR
290 FOR I=-7 TO 7:COLOR=(14,2,ABS(I),2)
300 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN NEXT I:GOTO 290
310 LE=3:RO=1:SC=0:PLAY #2,"@002C4":FOR I=0 TO 1500:NEXT I
320 REM ************* STAGE *************
330 FOR I=0 TO 3:PUT SPRITE A(I),(0,217):NEXT I
340 FOR I=1 TO 5:FOR J=0 TO 1:PUT SPRITE N(J,I),(0,217):NEXT J,I
350 CLS:LINE(0,185)-(255,205),4,BF:LINE(0,186)-(255,204),2,BF
360 FOR I=0 TO 32:J=ABS(I-16)/5:LINE(I,0)-(I,192-J),J+6,BF:NEXT I
370 FOR I=17 TO 31:J=ABS(I-24)/2:LINE(212,I)-(28+J,I),J+6:NEXT I
380 CIRCLE(255,24),46,4,,,.5:PAINT(255,24),5,4
390 FOR I=0 TO 7+RO*2:COPY(0,0)-(7,15),1 TO (248-I*8,168):NEXT I
400 GOSUB 910:LOCATE 23,11:PRINT USING "ROUND:##";RO;
410 SX=0:X=64:Y=0:W=0:KT=0:PUT SPRITE 2,(0,168):PUT SPRITE 0,(X,32)
420 REM ************ READY ************
430 FOR I=1 TO 5:FOR J=0 TO 1:X(J,I)=J*240:PUT SPRITE N(J,I),(X(J,I),I*24+32)
440 NEXT J,I:PLAY #2,"@2606L8CDEDEFEFGFGAGGG"
450 REM ************ MINO MOVE **********
460 S=STICK(0)+STICK(1):IF STRIG(0)+STRIG(1)<0 THEN ON KT+1 GOTO 640,710
470 RX=X+16*((S=7)-(S=3)):RY=(S=1)-(S=5):IF Y>0 THEN RX=X
480 A=Y+RY:IF (RY=0 AND RX=X) OR RX<32 OR RX>192 OR A<0 OR A>5 THEN 570
490 S=Y*24+32:PLAY #2,"@106L64EF"
500 IF RY=1  THEN LINE(X+8,S)-(X+8,S+24),3
510 IF RY=-1 THEN LINE(X+8,S-24)-(X+8,S),0
520 PUT SPRITE 0,(RX,A*24+32)
530 X=RX:Y=A:IF X=X(0,Y) THEN 770 ELSE IF X<>X(1,Y) THEN 570
540 REM ************ ATTACK ************
550 PLAY #2,"@5808B1":FOR I=Y*24+32 TO 217 STEP 2:PUT SPRITE N(1,Y),(X(1,Y),I)
560 NEXT:PUT SPRITE N(1,Y),(240,Y*24+32):X(1,Y)=240:SC=SC+RO*2*Y:W=2:GOSUB 910
570 REM ************ INSECTS ************
580 A=RND(1)*2:B=RND(1)*5+1:X(A,B)=X(A,B)-16-(A=0)*32
590 PUT SPRITE N(A,B),(X(A,B),B*24+32)
600 IF X(A,B)=X(1-A,B) OR (X=X(A,B) AND Y>=B) THEN 770
610 REM ************ SNAIL *************
620 TI=(TI-1) MOD 10:IF TI THEN 450
630 SX=SX+16:PUT SPRITE 2,(SX,168):IF SX=192-RO*16 THEN 770 ELSE 450
640 REM ************ BACK **************
650 IF Y=5 AND SX=X THEN 680 ELSE IF X<>X(0,Y)+16 THEN 570 ELSE B=Y*24+32
660 PLAY #2,"@408L16CCCC":FOR I=X(0,Y) TO 0 STEP -1:PUT SPRITE N(0,Y),(I,B)
670 NEXT I:X(0,Y)=0:SC=SC+RO*Y:W=1:GOSUB 910:GOTO 570
680 REM ************ SNAIL GET ***********
690 KT=1:SX=0:SC=SC+RO:W=2:PLAY #2,"@006L16C>C"
700 GOSUB 910:PUT SPRITE 2,(0,168):GOTO 570
710 REM ************ SNAIL THROW ***********
720 T=0:PLAY #2,"@5502G2":FOR I=Y+1 TO 6:C=I*24+32
730 FOR J=0 TO 15:PUT SPRITE 2,(X,C+J):NEXT J
740 IF X(0,I)=X THEN 770 ELSE IF X(1,I)<>X THEN 760
750 PUT SPRITE N(1,I),(240,C):T=T+2:SC=SC+RO*T^2:W=2:GOSUB 910:X(1,I)=240
760 NEXT I:KT=0:PUT SPRITE 2,(SX,168):GOTO 570
770 REM ************ OUT ************
780 COLOR=(1,3,4,4):COLOR=(2,6,4,4):X=X-4:Y=Y*24+32-4:LE=LE-1:PLAY #2,"@2005G1"
790 FOR I=0 TO 40:PUT SPRITE 0,(X+RND(1)*8,Y+RND(1)*8):NEXT:PLAY #2,"@1406E32"
800 FOR I=Y+4 TO 184:PUT SPRITE 0,(X+4,I):NEXT I:PLAY #2,"@002L16GE"
810 FOR I=0 TO 5000:NEXT I:COLOR=(1,7,0,0):COLOR=(2,0,7,0):IF LE THEN 320
820 REM *********** GAME OVER ************
830 FOR I=0 TO 3:LINE(88+I,88+I)-(174+I,118+I),4,BF:NEXT I
840 PLAY #2,"@16L108AGF&F&F":LOCATE 12,6:PRINT "GAME OVER"
850 LINE(88,88)-(174,118),11,BF,XOR:IF TP<SC THEN TP=SC
860 FOR I=0 TO 2000:IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN NEXT I:GOTO 210 ELSE 210
870 REM ************* CLEAR ***************
880 PLAY #2,"@105L10CDCDECEG>CECEG>C4R1R1R1@002C4"
890 B=RO*100:RO=RO+1:FOR I=0 TO 41:LOCATE 12,6:COLOR (I MOD 6)+10
900 PRINT USING "BONUS:###00";B:NEXT I:SC=SC+B:PO=0:LE=LE+1:GOSUB 910:GOTO 810
910 REM ************ SCORE **************
920 PO=PO+W:LOCATE 0,0:PRINT USING "SCORE ####00  POINT ##  ﾐﾉﾑｼ ##";SC;PO;LE
930 W=0:IF PO<14 THEN RETURN ELSE 870
940 REM ************ FLOWER **********
950 SET PAGE ,1:CLS:FOR I=4 TO 15:READ A$:A=VAL("&h"+A$):FOR J=0 TO 7
960 C=(A AND 2^J)>0:PSET(J,I),C*-2:NEXT J,I:CIRCLE(4,2),3,1,,,.8:PAINT(3,2),1
970 SET PAGE ,0:DATA 12,14,98,58,52,34,94,54,58,38,38,10
980 REM ************* DATA READ ************
990 FOR I=&H7800 TO &H78FF:READ A$:VPOKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I:RETURN
1000 REM ************* SPRITE DATA ************
1010 DATA 06,0F,0F,1C,1C,3F,1F,3F,35,1E,37,1E,0B,1D,0F,02
1020 DATA 30,78,F8,9C,9C,FE,FC,78,F0,A8,E0,E0,90,90,00,00
1030 DATA 06,0F,0F,0C,0C,0F,06,08,00,00,02,08,00,00,00,01
1040 DATA 30,78,78,18,18,78,32,04,0E,2A,1C,14,7C,58,F0,60
1050 DATA 00,19,1D,39,79,3D,00,00,00,3D,79,39,1D,19,00,00
1060 DATA F8,FC,FC,FE,FF,FB,0A,00,0A,FB,FF,FE,FC,FC,F8,00
1070 DATA 00,70,F0,E4,44,00,7D,FF,7D,00,44,E4,F0,70,00,00
1080 DATA 00,60,F0,EE,5F,1B,FA,FE,FA,1B,5F,EE,F0,60,00,00
1090 DATA 00,00,00,70,F8,D8,51,01,51,D8,F8,70,00,00,00,00
1100 DATA 00,00,00,00,00,00,CC,CC,CC,00,00,00,00,00,00,00
1110 DATA 01,03,03,73,FB,DB,5E,3E,5E,DB,FB,73,03,03,01,00
1120 DATA 40,60,60,60,60,60,32,33,32,60,60,60,60,60,40,00
1130 DATA 01,03,03,03,01,1F,3F,7F,FF,FF,FF,7F,7F,3F,00,00
1140 DATA 8C,DE,8E,DE,8C,80,80,C0,C0,E0,E0,E0,E0,C0,00,00
1150 DATA 01,03,03,03,01,00,00,0E,11,25,22,20,1F,00,FF,3F
1160 DATA 8C,FE,AE,FE,FC,78,7C,3C,3E,1E,5E,9E,1E,3C,FC,F8
```

★BM特選プログラムで，パズルはやり飽きました。それと，VA用のゲームを2本にしてほしい。ゲーム・ミュージック・プログラムでPOKEを使われると88用のでもVAでは正常動作してくれない。以上です。(三重県桑名市・村田卓也17才)……【影：はい。】

MZ-1500
(MZ-5Z001BASIC)用

パズル・ゲームの隠れた名作！
移植版チャオの伝説2

青銅(せいどう)の蝸牛(かたつむり)～ブロンズ・スネイル～

●舟生日出男



はじめに

X1プログラム大全集Ⅲに掲載された，「青銅の蝸牛」（作：小川真太郎氏）の移植版です。

チャオからの手紙

あれから3か月…みなさんお元気ですか。つぎの僕の使命は，ある部屋に設置されているロボット「OX－12」を最後の部屋へと，送り届けることです。ところがその部屋には，“自分の殻”を捜してはいまわる「青銅の蝸牛」がいるのです。しかも，やっかいなことには，そいつをうまく使わなくては，脱出は不可能なのです。

お願いです。もう一度，あなたの知恵と勇気をお貸しください。

ルールについて

カーソル・キーで「チャオくん」を操作し，ロボットを番号の小さいほうから順に出口に入れて，自らも脱出すればクリアです（残りHPX10のポイント)。ただし，部屋には「蝸牛」が一定の軌跡を描いてはっています。

また，部屋にある三つの「ミラクル・プレート」を押すことにより，さまざまな「奇跡」を起こせます。でもプレートは一度使うと壊れてしまうし，「魔法の玉」（画面下部に表示）も減ってしまいます(くわしくは**第1表**を)。もちろんHPが0になったり，ロボットやチャオがつぶされたり，脱出させる順番をまちがえたりするとミスです。

補足事項

3番目のロボットを脱出させると，音楽が流れて，HP消費量の増加，蝸牛の異常成長，未使用プレートの魔法の玉への変化，の三つの現象が起こります。すばやく魔法の玉を集め，出口に入りましょう。

部屋は10個（？）あります。また指輪は取ると一度だけ壁を壊すことができます。スペース・キーで自殺できます。コンティニューがあるので探してみてください。

プログラムについて

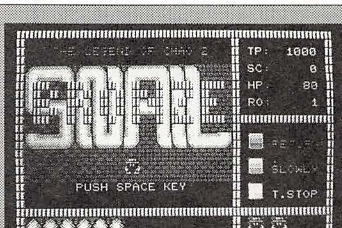
MZにはないMIRROR＄やBIN＄を配列変数を使って代用しているので，よかったら参考にしてください。

入力の方法

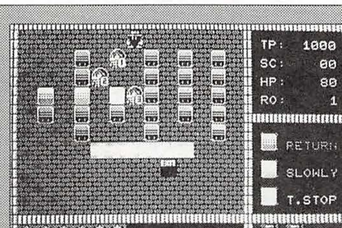
リスト1を打ち込み，ファイル・ネームを，“B-SNAIL CHR”としてSAVE, **リスト2**を打ち込み，同様に，“B-SNAIL MAIN”としてSAVEしてください。ゲームをするときは，**リスト1**をRUNすると自動的に**リスト2**を読み込んでゲームがはじまります。

《第1表》プレートの内容

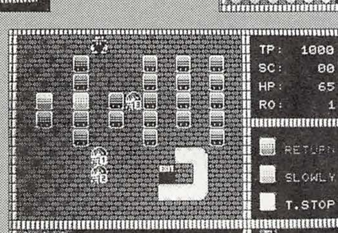
色	消費量	奇跡の内容
赤	一 つ	蝸牛の進行方向を変える
緑	二 つ	一定時間，蝸牛の動きを遅くする
黄	三 つ	一定時間，蝸牛の動きを止める



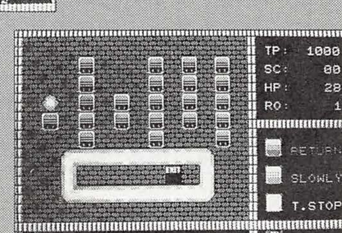
◀《写真1》タイトル画面です。本当にMZ—1500?と思わせるようなキレイなグラフィックですネ



◀《写真2》チャオ君を操作してロボットを順番に出口へ運ぼう



◀《写真3》蝸牛とミラクル・プレートをうまく使わないとクリアはできないゾ！



◀《写真4》ロボットを全部入れたら蝸牛にかこまれる前に自分も脱出だ！これで1面クリアなのだ

★ついでにとんちんかんのファンの俺にはどうも影が名なしのごんべい，つぐ美が大家のババア？に見えてならない。(京都府宇治市・大嶋宏和13才）……【影：どちらかと言うと私達は「トンチンカンの科学教室」のほうが似合ってんじゃないかと……ねえハカセ。】

《リスト1》チャオの伝説2・青銅の蝸牛のキャラクター定義プログラム・リスト

```
10 '▒▒▒▒▒▒▒▒ [BRONZE SNAIL] (PCG) / X1=S.OGAWA / MZ-1500=H.FUNAOI ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
20 CLS 3:PRINT[6]"WAIT A MOMENT."
30 DIM MR$(15):FOR I=0 TO 15:READ MR$(I):NEXT
40 FOR I=0 TO 29:READ A$,B$,C$:D$=A$+B$+C$:FONT$(2,I+145)=HEXCHR$(D$)
50 IF I<15 THEN 80 ELSE E$=""
60 FOR J=1 TO 24:F$=MID$(D$,J*2,1):G$=MID$(D$,J*2-1,1)
70 E$=E$+MR$(VAL("$"+F$))+MR$(VAL("$"+G$)):NEXT:FONT$(2,I+50)=HEXCHR$(E$)
80 NEXT
90 RUN"B-SNAIL MAIN"
100 '―――――――― MIRROR$ DATA ――――――――――――――――――――――――――――――
110 DATA 0,8,4,C,2,A,6,E,1,9,5,D,3,B,7,F
120 '―――――――― PCG DATA ――――――――――――――――――――――――――――――――
130 DATA 7777777777777700,6744444444440000,7766666666664400
140 DATA 51AA510015AA1500,0000000000000000,0000000000000000
150 DATA 70EDC09548148000,70FCE2C141402008,608C02014141221C
160 DATA 50A457002A804202,000707003F000200,000604002A000202
170 DATA 0192110016004140,00F0F000FE004000,0080000000004040
180 DATA 2040707020843E00,2040606000003000,2040707020043E00
190 DATA 0201070B02103E00,0201060A00103000,0201070B02103E00
200 DATA 007F677B677F0000,0074444045440000,0075457245750000
210 DATA 00FCEC6CECEC0000,005C004800000000,005C484848480000
220 DATA 53AE5D3225545B5B,030C002001510312,030C102021505353
230 DATA E51A85422231C1C1,8000000080981800,E01804020011C100
240 DATA 7F7C01BF006F600B,747756340B440308,7F7C013F006F400B
250 DATA BE77677777777F3E,3E60404040404000,BE76667676767C00
260 DATA BE637B636F637F3E,3E60404040404000,BE627A626E627C00
270 DATA BE637B637B637F3E,3E60404040404000,BE627A627A627C00
280 DATA 40BF7F7F7F7F407F,003F604040004000,003F604040404040
290 DATA 407F00400404E000,0040000000000000,404040404040603F
300 DATA 40BF7F7F7F7F407F,003F7F7F7F3F7F3F,003F604040404040
310 DATA 407F00404040E000,3F7F3F3F3F3F1F00,404040404040603F
320 DATA 40BF7F7F7F7F407F,003F604040004000,003F7F7F7F7F7F7F
330 DATA 407F00404040E000,0040000000000000,7F7F7F7F7F7F7F3F
340 DATA 40BF7F7F7F7F407F,003F7F7F7F3F7F3F,003F7F7F7F7F7F7F
350 DATA 407F00404040E000,3F7F3F3F3F3F1F00,7F7F7F7F7F7F7F3F
360 DATA 54A9478F5F8F3F7F,0000000000000102,00000002050F170F
370 DATA 7F3FBF5FAF47A900,0201000000000000,0F170F0502000000
380 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFD5AAD0A0C0A0C0,FFFFFFFFFAF5F8F4
390 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,C0A0C0A0D0AAD5FF,F4F8F5FAFFFFFFFF
400 DATA 00FFFFFFFFFFFFFF,000000000AA55FF,000055AAFFFFFFFF
410 DATA FFFFFFFFFFFFFF00,FF55AA0000000000,FFFFFFFFAA550000
420 DATA 7F7F7F7F7F7F7F7F,0305030503050305,2F1F2F1F2F1F2F1F
```

《リスト2》チャオの伝説2・メイン・プログラム・リスト

```
10 '▒▒▒▒▒▒▒▒ [BRONZE SNAIL] (MAIN) / X1=S.OGAWA / MZ-1500=H.FUNAOI ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
20 GOTO 80
30 '―――――――― SUB ROUTINE ――――――――――――――――――――――――――――――
40 FPRINT[G,H] C1(Q),C2(Q) [G,H+1] C3(Q),C4(Q):RETURN
50 CONSOLE 1,20,1,26:PRINT"■":CONSOLE:RETURN
60 FOR I=1 TO 13:FOR J=1 TO 20:FPRINT[I,J]  32 [27-I,21-J]  32:NEXT:NEXT:RETURN
70 FOR I=1 TO 13:FOR J=1 TO 20:FPRINT[I,J] 146 [27-I,21-J] 146:NEXT:NEXT:RETURN
80 '―――――――― S H O K I ――――――――――――――――――――――――――――――
90 DIM P(14,11),X(50),Y(50),V(50),A(50),R$(12),T$(12),U$(12),S(10),BI$(15)
100 DIM W(3),Z(3),U(7),T(7),L(7),M(7),C1(19),C2(19),C3(19),C4(19)
110 POKE $5C72,0:TEMPO 14:O=1:S(O)=100:GOTO 960
120 '―――――――― S T A R T ――――――――――――――――――――――――――――――
130 CLS 3
140 FOR I= 0 TO 39:FPRINT[I, 0] 145 [I,21] 145 [I,24] 145:NEXT
150 FOR I= 1 TO 23:FPRINT[0, I] 145 [27,I] 145 [39,I] 145:NEXT
160 FOR I=28 TO 38:FPRINT[I,10] 145:NEXT:MG=6:LE=2
170 FOR I=0 TO 5:G=I*2+1:H=22:Q=15:GOSUB 40:NEXT:FOR I=1 TO 4:READ A$,S(I)
180 CURSOR 29,I*2:PRINT[3] A$;:PRINT[3] USING":######";S(I-1)*(1-(I<3)*9):NEXT
190 FOR I=0 TO 2:READ A$:G=29:H=I*3+12:Q=I+6:GOSUB 40
200 CURSOR 31,I*3+13:PRINT[I*2+2] A$:NEXT
210 FOR I=0 TO 1:G=I*3+29:H=22:Q=1:GOSUB 40:NEXT
220 FOR I=0 TO 14:FOR J=0 TO 11:P(I,J)=11:NEXT:NEXT
230 GOSUB 1010:FOR I=1 TO 12:READ R$(I):NEXT:FOR I=1 TO 12:READ T$(I):NEXT
240 FOR I=1 TO 12:READ U$(I):NEXT:G$="GAME OVER":IF R=1 AND Z$="■"THEN S(3)=0
250 '―――――――― S T A G E ――――――――――――――――――――――――――――――
260 FOR I=1 TO 13:FOR J=1 TO 10:P(I,J)=0:NEXT:NEXT:GOSUB 50:GOSUB 60:GOSUB 70
270 R=S(3):X=7:Y=1:S(2)=80:FOR I=0 TO 10
280 B$=BI$(VAL("$"+MID$(R$(R),I*2+1,1)))+BI$(VAL("$"+MID$(R$(R),I*2+2,1)))
290 FOR J=1 TO 8:A=VAL(MID$(B$,J,1)):P(I+2,10-J)=A*8:G=I*2+3:H=19-J*2:Q=A*5
300 GOSUB 40:NEXT:NEXT:A$=U$(R):FOR I=0 TO 7:A=VAL("$"+MID$(A$,I*2+1,2))
310 B=A MOD 12:C=A¥12:G=B*2-1:H=C*2-1:Q=U(I):GOSUB 40:P(B,C)=T(I):L(I)=B
320 M(I)=C:NEXT:VX=B:VY=C:A$=T$(R):A=VAL(LEFT$(A$,2)):FOR I=0 TO (A-1)¥4
330 B$=BI$(VAL("$"+MID$(A$,I*2+3,1)))+BI$(VAL("$"+MID$(A$,I*2+4,1)))
340 FOR J=0 TO 3:A(I*4+J)=-(MID$(B$,J*2+1,1)="1")*2-(MID$(B$,J*2+2,1)="1")
350 NEXT:NEXT:VV=A
360 FOR I=1 TO 3:GOSUB 940:NEXT:S(2)=809:G=13:H=1:Q=1:GOSUB 40
370 FOR I=-1 TO VV+1:D=(I+VV)MOD VV:A=W(A(D)):B=A((I+1)MOD VV):C=Z(B):X(D)=VX
380 Y(D)=VY:V(D)=A+C+8:VX=VX+(B=1)-(B=2):VY=VY+(B=3)-(B=0):NEXT:P(X,Y)=1
390 TI=-1:IF R=2 OR R=5 OR R=8 OR R=11 THEN P(1,1)=10:FPRINT[2,2] 147
400 PAL:WAIT 500:FOR I=1 TO 6:G=X(I)*2-1:H=Y(I)*2-1:Q=V(I):GOSUB 40
410 P(X(I),Y(I))=11:MUSIC"O1C2DO5FE":NEXT:V1=6:V2=0:V3=1:RT=1:TC=0:TS=1:EX=0
420 WAIT 500:A$="D6EFGAAFFGFEFDDD":MUSIC"O2"+A$;"O4"+A$;"V10O1"+A$:MUSIC WAIT
430 '―――――――― CHAO MOVE ――――――――――――――――――――――――――――――
440 GET A$:U=(A$="■")-(A$="■"):V=(A$="■")-(A$="■"):L=X+U:M=Y+V:IFA$=" "THEN 870
450 B=P(L,M):ON B GOTO 490,660,660,660,700,700,700,630,460,580,490,600
460 G=X*2-1:H=Y*2-1:Q=0:GOSUB 40:G=L*2-1:H=M*2-1:Q=1:GOSUB 40:P(X,Y)=0
```

MZ-1500

★OF読者に告ぐ！OFにハガキを送る前に同じようなネタを他で見たことがないか考えるべし。影さんに告ぐ，同じ答えでページを稼ぐのをやめるべし。（千葉県習志野市・**習志野ヒマ人19才**）……【**影**：どちらかと言うと「トンチンカンの科学教室」のほうが…？？】

```
470 P(L,M)=1:X=L:Y=M:IF B=9 THEN 750
480 '―――――――― T I M E R ―――――――――――――――――――――――――――――――
490 S(2)=S(2)-10+V3*9:CURSOR 35,6:PRINT[3]USING"###";S(2)¥10:IF S(2)<10THEN 870
500 IF TI=0 THEN FOR I=1 TO 12:MUSIC"O5C3B":PAL (I MOD 2)*7:NEXT:TC=0:TS=1
510 TI=TI-1:TC=TC-1:IF TC>0 THEN WAIT 100:GOTO 430
520 '―――――――― BRONZE SNAIL! ―――――――――――――――――――――――――――
530 V1=(V1+RT+VV)MOD VV:V2=(V2+RT*V3+VV)MOD VV:L=X(V1):M=Y(V1):C=X(V2):D=Y(V2)
540 E=P(L,M):F=1-V3:B=P(L,M):G=L*2-1:H=M*2-1:Q=V(V1):GOSUB 40
550 G=C*2-1:H=D*2-1:Q=V(V2)*F:GOSUB 40:P(L,M)=11:P(C,D)=11*F:TC=TS
560 IF B>0 AND B<5 THEN D=V(V1)-B:A=0:GOTO 850 ELSE P(C,D)=11*F:TC=TS:GOTO 430
570 '―――――――― GET RING! ―――――――――――――――――――――――――――――
580 MUSIC"O2C2AO4CAO6CA":MT=1:FPRINT[2,2] 146:P(1,1)=0:GOTO 490
590 '―――――――― GET MAGIC ――――――――――――――――――――――――――――
600 IF MG=13 THEN 490 ELSE MG=MG+1:G=L*2-1:H=M*2-1:Q=0:GOSUB 40:P(L,M)=0
610 MUSIC"O6C4O5CO4CO3C":G=MG*2-1:H=22:Q=15:GOSUB 40:GOTO 490
620 '―――――――― USE RING! ―――――――――――――――――――――――――――――
630 IF MT=0 THEN 490 ELSE P(L,M)=0:MT=0:A=0:FOR I=0 TO 10:G=L*2-1:H=M*2-1:Q=A
640 GOSUB 40:A=5-A:MUSIC"O4C3EA":NEXT:GOTO 490
650 '―――――――― P U S H ――――――――――――――――――――――――――――――
660 A=P(L+U,M+V):IF A<>0 AND A<>9 THEN 490
670 P(L,M)=0:G=L*2-1:H=M*2-1:Q=0:GOSUB 40:L=L+U:M=M+V:G=L*2-1:H=M*2-1:Q=B
680 GOSUB 40:P(L,M)=B:MUSIC"O6CO05DO4D":IF A=9 THEN 750 ELSE 660
690 '―――――――― M I R A C L E ――――――――――――――――――――――――――
700 IF MG-B+4<0 THEN 490 ELSE MG=MG-B+4
710 FOR I=MG*2+1 TO 26:FPRINT[I,22] 32 [I,23] 32:NEXT:A=0:TI=60
720 TS=0:FOR I=0 TO 16:MUSIC"O5B1GEC":PAL A:A=7-A:NEXT:G=L*2-1:H=M*2-1:Q=5
730 GOSUB 40:TC=0:P(L,M)=8:IF B=6 THEN TS=2 ELSE IF B=7 THEN TS=1000:TC=TS
740 IF B=5 THEN TI=-1:RT=-RT:I=V1:V1=V2:V2=I:V1=V1-RT:V2=V2-RT:GOTO490 ELSE490
750 '―――――――― E X I T ――――――――――――――――――――――――――――――
760 IF EX<>(B-2)MOD 4 THEN 870 ELSE G=L*2-1:H=M*2-1:Q=16:GOSUB 40:P(L,M)=9
770 MUSIC"O3C6O5CO6C":EX=EX+1:IF EX=4 THEN 810 ELSE IF EX<3 THEN 490 ELSE V3=0
780 V2=(V2+RT+VV)MOD VV:MUSIC"O4E6DCEDCGGGG":FOR I=5 TO 7:A=L(I-1):B=M(I-1)
790 C=4*(P(A,B)=I):P(A,B)=8-C:IF C THEN G=A*2-1:H=B*2-1:Q=15:GOSUB 40
800 NEXT:GOTO 490
810 '―――――――― C L E A R ――――――――――――――――――――――――――――
820 MUSIC"V13O3C6EDFEGFABBABO4CCC";"V10O4+C6BAGFEDCEFGAO5CCC":MUSIC WAIT
830 S(3)=S(3)+1:S(1)=S(1)+S(2)¥10:S(2)=80:FOR I=1 TO 3:GOSUB 940:NEXT
840 IF S(3)=11 THEN 890 ELSE IF S(3)=13 THEN G$="HAPPY END":GOTO 890 ELSE 250
850 '―――――――― O U T ――――――――――――――――――――――――――――――――
860 FOR I=0 TO 19:G=L*2-1:H=M*2-1:Q=A+B:GOSUB 40:A=D-A:MUSIC"O5CODEO1EFG":NEXT
870 A=0:FOR I=0 TO 11:G=X*2-1:H=Y*2-1:Q=A+1:GOSUB 40:A=16-A:MUSIC"O4C4DE":NEXT
880 LE=LE-1:IF LE>-1 THEN G=LE*3+29:H=22:Q=18:GOSUB 40:GOTO 250
890 '―――――――― GAME OVER ――――――――――――――――――――――――――――
900 GOSUB 70:P=S(1):C=0:CURSOR 9,8:PRINT[2] G$
910 CURSOR 7,13:PRINT[6]"HIT SPACE KEY":O=S(3):IF P>S(0) THEN S(0)=P
920 A$="G6R0G6AB+C+C":MUSIC"O5"+A$;"O2"+A$:IF O>11 THEN O=1
930 C=C+1:GET S$:IF S$=" " OR C=1500 THEN MUSIC"O5C3DEFGAB":GOTO 960 ELSE 930
940 '―――――――― STATUS PRINT! ――――――――――――――――――――――――
950 CURSOR 32-(I¥2=1),I*2+2:PRINT[3] USING"#####";S(I);:RETURN
960 '―――――――― CHARACTER ――――――――――――――――――――――――――――
970 RESTORE 1130:FOR I=0 TO 15:READ BI$(I):NEXT
980             FOR I=0 TO 18:READ A$,B$,C$,D$
990 C1(I)=ASC(A$):C2(I)=ASC(B$):C3(I)=ASC(C$):C4(I)=ASC(D$):NEXT:FOR I=0 TO 3
1000 READ W(I):Z(I)=I-(I=3):NEXT:FOR I=0 TO 6:READ U(I),T(I):NEXT:GOTO 120
1010 '―――――――― T I T L E ――――――――――――――――――――――――――――
1020 GOSUB 60:CURSOR 7,18:PRINT[6]"PUSH SPACE KEY"
1030 CURSOR 4,2:PRINT[2]"THE LEGEND OF CHAO 2":R=128
1040 FOR I=1 TO 26:FOR J=4 TO 17:FPRINT[I,J] 146:NEXT:NEXT
1050 FOR I=0 TO 4:READ A$:FOR J=1 TO 13:C$=MID$(A$,J,1)
1060 A=VAL(C$):G=J*2-1:H=I*2+4:Q=A-(A>0)*8:GOSUB 40:NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 4
1070 FOR J=0 TO 2:READ A$,B$:C$=BI$(VAL("$"+A$))+BI$(VAL("$"+B$))
1080 FOR K=1 TO 8:A=VAL(MID$(C$,K,1)):IF A=1 THEN FPRINT[J*8+K+1,I+6] 145
1090 NEXT:NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 4:R=128-R:MUSIC"V12O1C6O3CO5C":NEXT
1100 WAIT 100:R=1-R:G=13:H=15+R:Q=0:GOSUB 40:G=13:H=16-R:Q=1:GOSUB 40
1110 MUSIC"O5C6D";"V10O4F6A":GET Z$:IF Z$="" THEN 1100
1120 MUSIC"O5C3DEFGAB":RETURN
1130 '―――――――― BINARY$ DATA ―――――――――――――――――――――――――――
1140 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111
1150 DATA 1000,1001,1010,1011,1100,1101,1110,1111
1160 '―――――――― CHARACTERS DATA ――――――――――――――――――――――――
1170 DATA イ,イ,イ,イ, エ,オ,カ,キ, コ,サ,シ,ス, コ,サ,シ,セ, コ,サ,シ,ソ, タ,A,チ,B, ツ,C,テ,D
1180 DATA ト,E,ナ,F, ニ,G,ヌ,H, フ,I,K,O, ネ,フ,ホ,ハ, フ,フ,ヘ,ヘ, ホ,O,ホ,O, L,O,ヘ,J
1190 DATA ホ,ヒ,ノ,ヘ, ネ,I,ノ,J, ク,ケ,!,!, イ,イ,エ,オ, !,!,!,!
1200 DATA 4,2,1,0,2,2,3,3,4,4,16,9,6,5,7,6,8,7
1210 '―――――――― TITLE DATA ―――――――――――――――――――――――――――
1220 DATA TP,0,SC,80,HP,1,RO,0," RETURN"," SLOWLY"," T.STOP"
1230 DATA 2312112311100,4004444044400,6314444344400,0044444044400,6356655066635
1240 DATA C,C,4,9,7,7,A,A,A,D,1,4,C,C,A,B,2,6,A,A,A,9,4,4,C,A,4,9,7,7
1250 '―――――――― ROUND DATA ―――――――――――――――――――――――――――
1260 DATA 0C001F000C001F000F001F,FFFFE7C3818181C3E7FFFF,0140000000000000800200
1270 DATA D09B0240600000080C00C08,FC868381818181C1613F,E7E7E7C3000000C0E0E0E0
1280 DATA 00001C2202840222180000,E7E7C181818101010101,F7F7078780838380003EBEB
1290 DATA 203082829B039B82823020,01E9A8E10101010110E1E1E1,9F9F9F809B9B0000008B9B
1300 '―――――――― SNAIL DATA ―――――――――――――――――――――――――――
1310 DATA 20AAAA05555F,22DDEEE8884450,185EAA807D50,10F801F0,22EEEEE8444450
1320 DATA 26BE82A1505F57A0,42FBAAA20045FBD174205DF0,26E02B8215D75EB0
1330 DATA 26017F5017FAEA80,20012ABBBD55,28ABD5555542AAAA,14FFA00170
1340 '―――――――― ITEMS DATA ―――――――――――――――――――――――――――
1350 DATA 1E29376932343657,4237444F27636B66,6E5A74471A766341,72322C435A65666B
1360 DATA 512A405C1C322764,4A39373B32567141,7671634F5D59733F,6A46363B1E1F2034
1370 DATA 1E70764D73727446,5E405B431E1F2035,213B1C74646B402E,6A62566B26403344
```


★しまった，はまったあ～。(静岡県裾野市・**コラムス歴７か月の勝又康19才**)……**【影**：コラムスと言えば，巷では片手コラムスや，回さないコラムスがはやりつつある。さて，そこで，君の得意とするコラムスの遊びかたを教えてくれ，まってるぞ。んじゃ。**】**

MZ-2500シリーズ (M25-BASIC)用

そんじょそこらの一筆書きパズルじゃない！

帰ろ帰ろ

●謎のパズル大好きおじさん



★ピロ君に捧げる詩★

ピロリン村にはピロ君6人，お家が6軒，からすがカーと鳴いて日が暮れます。サー，影を踏まないように帰りましょ。

★ゲームの内容★

6人のピロ君を，それぞれのお家に帰してあげます。ピロ君が歩くと白い影が残ります。6人が家に帰ったあと，広場がピロ君の影で塗りつぶされていればOK！と言うパズルゲームです。

★ルール★

1．ピロ君は，8246キーで上下左右に動きます。斜めには動けません。

2．ピロ君は影を踏むことができません。もちろん，壁や別のピロ君がいるところへも行けません。ピロ君のぼうしに付いている英字と同じ字が屋根に書いてあるのが自分のお家です。人のお家へは入れません。

3．今動かせるのは，画面の右に表示してあるピロ君です。別のピロ君にコントロールを移したいときは，そのピロ君のぼうしに付いている英字キーを押してください。ただし，お家に帰ってしまったピロ君は，もう動かせません。

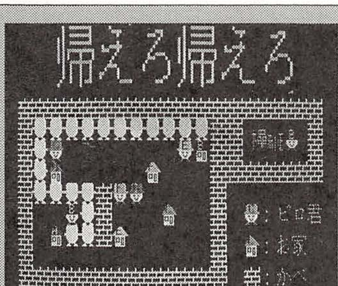
★遊びかた★

RUNするとデモ画面になります。デモでは簡単な例題を繰り返し解いて見せてくれるので，解きかたのヒントにしてください。

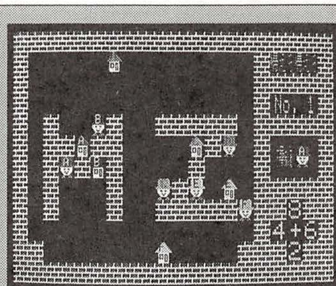
何かキーを押してゲーム・スタートです。もしはまったと思ったら，Gキーを押してギブアップしてください。ゲーム・オーバーはありません。何回でも挑戦してみてください。もし，その面がいやになったら，Nキーでつぎの面へ進むことができます。

全部で10面あります。がんばってください。

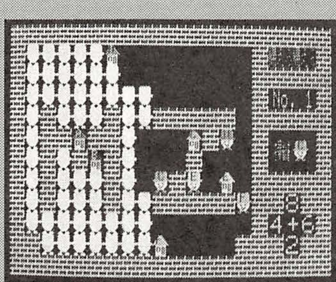
★　★



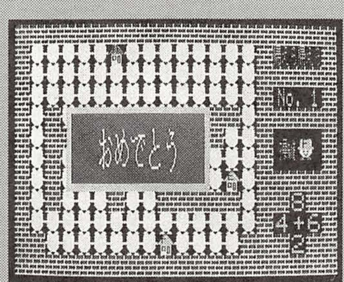
▲《写真1》タイトル画面で簡単なルールの説明をしてくれる。親切だなぁ



▲《写真2》ピロ君たちを他人の影を踏まないようにそれぞれのお家に帰してあげよう



▲《写真3》順番と広場を全部影で塗りつぶすことをよーく考えて1人1人帰していこう



▲《写真4》全員うまくお家に帰ることができれば，パンパカパーンとファンファーレが鳴るゾー！

帰ろ帰ろのプログラム・リスト

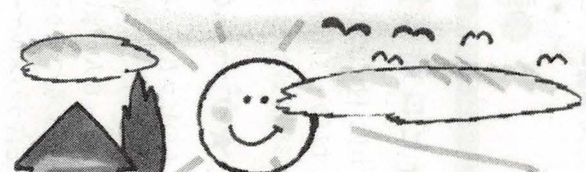
```
10 '*********************************************************************
20 '          帰えろ帰えろ                  12/08/90    T.Kodama
30 '*********************************************************************
40 init "crt:40,25,0,0":init "crt2:640,200,16":kmode 1:klist 0:def int A-Z
50 console 0,25:on stop gosub 940:stop on:gosub 880:MEN=1:gosub 690
60 '=====< ゲーム スタート >==============================================
70 cls 3:key 0,"":GSW=0:if MEN>10 then MEN=1
80 gosub 600:XC=35:YC=11:N=3:X=32:Y=2:gosub 140:symbol (513,16),T$,1,1,13
90 Y=6:gosub 140:symbol (520,49),"No. "+right$(" "+str$(MEN),2),2,2,13
100 Y=10:gosub 140:Y=12:gosub 140:symbol (524,88),"操縦",1,1,13:gosub 330
110 Y=18:gosub 140:N=1:X=34:Y=16:gosub 140:Y=20:gosub 140
120 symbol (544,129),"8",4,2,13:symbol (512,145),"4+6",4,2,13
130 symbol (544,161),"2",4,2,13:goto 160
140 locate X,Y:print string$(N,CH$(0));:return
150 '=====< メイン ループ >================================================
160 K$=inkey$:if K$="" then 160
170 if K$="G" or K$="g" then gosub 400:goto 70
180 if K$="N" then MEN=MEN+1:goto 70
190 gosub 220:if GSW=0 then 160
```

MZ-2500

★X68000死ねTOWNS死ね私は98(3.5″)しか認めないぞぉ!!（滋賀県甲賀郡・EX2ユーザダ！17才）……【影：X68000君，かわいそう。TOWNS君，かわいそう。EX2ユーザダ君に認めてもらえないなんて……本当にかわいそうかわいそう，うえええええん。】

```
200 if GSW=2 then gosub 400:goto 70 else gosub 450:MEN=MEN+1:goto 70
210 '=====< ｲﾝﾌﾟｯﾄ ｷｰ ﾁｪｯｸ >==============================================
220 PP=instr("ABCDEF",K$)+instr("abcdef",K$)-1
230 if PP>-1 and PP<6 then gosub 320:return
240 DX=((K$="4")-(K$="6"))*2:DY=((K$="8")-(K$="2"))*2
250 if DX=0 and DY=0 then return
260 '=====< ピロ君 移動 >==============================================
270 X=XP(CP)+DX:Y=YP(CP)+DY:A$=scrn$(X,Y)
280 if A$<>" " then if A$=IE$(CP) then gosub 350:return else return
290 locate XP(CP),YP(CP):print CH$(15);
300 locate X,Y:print CH$(CP+2);:XP(CP)=X:YP(CP)=Y:BK=BK-1:return
310 '=====< ｺﾝﾄﾛｰﾙ 変更 >==============================================
320 if SP(PP) then return else CP=PP
330 locate XC,YC:print CH$(CP+2);:return
340 '=====< 家に帰れた >==============================================
350 locate XP(CP),YP(CP):print CH$(15);:play "o8c16e16":SP(CP)=-1:LP=LP-1
360 if LP=0 then if BK=0 then GSW=1:return else GSW=2:return
370 for I=5 to 0 step -1:if SP(I)=0 then CP=I
380 next:goto 330
390 '=====< ｷﾞﾌﾞｱｯﾌﾟ >==============================================
400 sound 7,&HFC:sound 8,&H10:sound 11,&HF0:sound 12,&H4:sound 1,0:N=14
410 for I=0 to 150 step 5:sound 13,&H29:locate XP(CP),YP(CP):print CH$(N);
420 for J=0 to 100 step 5:sound 0,255-J-I:next:if N=14 then N=CP+2 else N=14
430 next:pause 10:return
440 '=====< 面 ｸﾘｱ >==============================================
450 priority &HFFFE:line (108,64)-(388,127),13,BF
460 line (118,69)-(378,121),9,BF:symbol (172,81),"おめでとう",2,2,15
470 play init:restore 490:for I=1 to 6:read M1$,M2$,M3$,M4$,M5$,M6$
480 play M1$,M2$,M3$,M4$,M5$,M6$:next:play wait:play init:return
490 data @2t80q4o6g4&g8(ggg)8g4&g8(efg-)8,@2t80q4o6e4&e8(eee)8e4&e8(cde-)8
500 data @2t80q4o6c4&c8(ccc)8c4&c8(<ab-b>)8,v10t80q4o4e4&e8(eee)8e4&e8(cde-)8
510 data v10t80q4o4c4&c8(ccc)8c4&c8(<ab-b>)8,t80q7o3c2c4&r8
520 data q5g8(ggr)8q3(gga)4,q5e8(eer)8q3(eef+)4,q5c8(ccr)8q3(ccd)4
530 data q5e8(eer)8q3(eef+)4,q5c8(ccr)8q3(ccd)4,c2,q5b-8(b-b-r)8q3(b-gb-)4
540 data q5g8(ggr)8q3(ge-g)4,q5e-8(e-e-r)8q3(e-ce-)4,q5g8(ggr)8q3(ge-g)4
550 data q5e-8(e-e-r)8q3(e-ce-)4,e-2,>q4c8(ccc)8c8(ccc)8,q4a8(aaa)8a8(aaa)8
560 data q4f8(fff)8f8(fff)8,q7a4a4,q7f4f4,f4f4,c8(ccc)8c8(<b>cd-)8
570 data a-8(a-a-a-)8a-8(gab-)8,e-8(e-e-e-)8e-8(efg-)8,a-4q4a-8(gab-)8
580 data e-q4e-8(efg-)8,a-4q4a-8(<(gab-)8,q8d1,q8b1,q8g1,q8g1,q8d1,q8g1
590 '=====< 面を書く >==============================================
600 cgen 1:for I=0 to 11:locate 0,I*2:print string$(20,CH$(1));:next:A$=""
610 for I=1 to 35:A$=A$+right$("000"+bin$(val("&h"+mid$(MEN$(MEN-1),I,1))),4)
620 next:X=2:Y=2:BK=-12:for I=1 to 140:K=val(mid$(A$,I,1)):locate X,Y
630 print CH$(K);:BK=BK+(1-K):X=X+2:if X>28 then X=2:Y=Y+2:next else next
640 dim P(23):K=36:for I=0 to 23:P(I)=val("&h"+mid$(MEN$(MEN-1),K,1))*2+2
650 K=K+1:next:K=0:for I=0 to 5:XP(I)=P(K):YP(I)=P(K+1):locate XP(I),YP(I)
660 print CH$(I+2);:locate P(K+2),P(K+3):print CH$(I+8);:SP(I)=0:K=K+4:next
670 CP=0:LP=6:return
680 '=====< ﾃﾞﾓ >==============================================
690 cls 3:cgen 1:T$="帰える帰える"
700 symbol (95,0),T$,5,3,9:symbol (98,0),T$,5,3,13
710 for Y=7 to 13 step 2:locate 27,Y:print string$(6,CH$(1));:next
720 for Y=9 to 11 step 2:locate 29,Y:print string$(4,CH$(0));:next
730 symbol (480,80),"操縦",2,1,13:XC=34:YC=10:restore 840
740 for Y=17 to 25 step 3:read I,A$:locate 29,Y:print CH$(I);
750 symbol (496,Y*8),": "+A$,2,1,14:next
760 for Y=7 to 23 step 2:locate 1,Y:print string$(13,CH$(1));:next
770 for Y=9 to 21 step 2:locate 3,Y:print string$(11,CH$(0));:next
780 restore 850:for I=1 to 3:read X,Y:locate X*2+3,Y*2+9:print CH$(1);:next
790 for I=0 to 5:read X,Y:XP(I)=X*2+3:YP(I)=Y*2+9:locate XP(I),YP(I):SP(I)=0
800 print CH$(I+2);:read X,Y:locate X*2+3,Y*2+9:print CH$(I+8);:next
810 BK=62:CP=0:LP=6:read O$:for Q=1 to len(O$) step 2
820 K$=mid$(O$,Q+1,1):for R=1 to val(mid$(O$,Q,1)):gosub 220:pause 3
830 R$=inkey$:if R$<>"" then return else next:next:pause 8:goto 760
840 data 4,ピロ君,10,お家,1,かべ
850 data 4,3,4,4,4,5,10,0,1,5,2,4,10,1,1,1,8,4,6,3,1,2,9,1,5,5,5,3,7,2
860 data 1A9414323622242422961658763218544244122628
870 '=====< ｷｬﾗ 設定 & 面 ﾃﾞｰﾀ 読み込み >==============================================
880 restore 960:dim CH$(15)
```

```
890 for I=1 to 38:read C$,D$:def chr$(val("&h"+C$))=hexchr$(D$):next
900 for I=0 to 15:read C$,D$:CH$(I)=C$+"⇩⇦⇦"+D$+"⇧":next
910 for I=0 to 5:read IE$(I):next
920 for I=0 to 9:read MEN$(I):next:return
930 '=====< BREAK >==============================================
940 play init:cls 3:init "crt:80,25,1,1":end
950 '=====< PCG ﾃﾞｰﾀ >==============================================
960 data 20,0000000000000000000000000000000000000000000000
970 data 41,0303FFFF3030FFFFDFD01FFDFDF10FF010101FF101010FF
980 data 42,1E3D3B3B383BFBFF01020404070404000102040407040400
990 data 43,070404070404070 0183B3B383B3BF8FF070404070404 0700
1000 data 44,1C3B3B3B3B3BFCFF1C3B3B3B3B3BFCFF0304040404040300
1010 data 45,070404040404070007040404040407001 83B3B3B3BF8FF
1020 data 46,183B3B383B3BF8FF0704040704040700183B3B383B3BF8FF
1030 data 47,0704040704040400183B3B383B3BFBFF183B3B383B3BFBFF
1040 data 48,0102070710377 7FF0205080 80F080800020508080F080800
1050 data 49,0F08080F08080F00000307001737 70FF0F08080F08080F00
1060 data 4A,000307071737 78FF00030707173778FF0708080808080700
1070 data 4B,0F0808080808 0F000F08080808080F000003070717377 0FF
1080 data 4C,00030700173770FF0F08080F08080F000003070017377 0FF
1090 data 4D,0F08080F0808080000030700173777FF00030700173777FF
1100 data 4E,F87CBCBC3CBCBFFF00804040C0404000008040 40C0404000
1110 data 4F,804040804040800078BCBC7CBCBC7FFF804040804040 8000
1120 data 50,78BCFCFCFCBC7FFF78BCFCFCFCBC7FFF8040000000408000
1130 data 51,80404040404080008040404040408000 78BCBCBCBCBC7FFF
1140 data 52,38FCFC7CFCFC3FFFC000008000000C00038FCFC7CFCFC3FFF
1150 data 53,C000008000000000038FCFC7CFCFCFFFF38FCFC7CFCFCFFFF
1160 data 54,80C06070787C7EFF0000808080808000000080808080 8000
1170 data 55,008080008080000008040 60F0787CFEFF0080800080800000
1180 data 56,8040E0F0F87CFEFF8040E0F0F87CFEFF0080000000800000
1190 data 57,00808080808000000080808080800000804060 70787CFEFF
1200 data 58,00C0E0F0F8FC7EFF8000000000000800000C0E0F0F8FC7EFF
1210 data 59,8000000000000000C0E0F0F8FCFEFF00C0E0F0F8FCFEFF
1220 data 5A,3F3F3F1D0E0700003F393F1F0F0700003F393F1D0E071C3E
1230 data 5B,FCFCFCB870E00000FC9CFCF8F0E00000FC9CFCB870E0387C
1240 data 5C,1F1F1F1F1F1F1F1F101010101F1F1F1F101616101F1F1F
1250 data 5D,F8F8F8F8F8F8F8F8888888888888F8F888A8A8A8A888F8
1260 data 5E,0000000000000000010387CFE7F3F1F0F000010381C0E0703
1270 data 5F,000000000000000081C3E7FFEFCF8F00000081C3870E0C0
1280 data 60,0000000000000000F1F3F7FFE7C381003070E1C38100000
1290 data 61,0000000000000000F0F8FCFE7F3E1C08C0E070381C080000
1300 data 62,1F3F3F3F3FFFFF1F3F3F3F3FFFFF1F3F3F3F3FFFFF
1310 data 63,F8FCFCFCFCFCFFFFF8FCFCFCFCFCFFFFF8FCFCFCFCFCFFFF
1320 data 64,3F3F3F1F0F071C3E3F3F3F1F0F071C3E3F3F3F1F0F071C3E
1330 data 65,FCFCFCF8F0E0387CFCFCFCF8F0E0387CFCFCFCF8F0E0387C
1340 data "  ","  ",AA,AA,BN,Z[,CO,Z[,DP,Z[,EQ,Z[,FR,Z[,GS,Z[
1350 data HT,¥],IU,¥],JV,¥],KW,¥],LX,¥],MY,¥],^_,`a,bc,de,H,I,J,K,L,M
1360 '=====< 面 ﾃﾞｰﾀ >==============================================
1370 data 000000000113E6C115084441113E000200125344345 86A4C450A6C6D789
1380 data 00000000000000003C00800200080000000B5C1B7C26374005373455536
1390 data 0400100040010004000000001C000000028C7B61209D0A48200B3B440
1400 data 1001400500100000000180000800200800278B209D9D30794968819444 0
1410 data 0000000000000000000001F001000518040995 3B60418C2700012233980
1420 data 0000000000014005801000000000000000006B222D0189005B176A45283
1430 data 00000000070015085020400000000000000051B7C5A3C165201823C837D4
1440 data 00010004001000404101002000800200080207776081621 75A685740996
1450 data 00000001000400000000000000000000000502730854060800070C1A4A6
1460 data 00001C0020000800000000000080070000072573995301852 7726114399
```



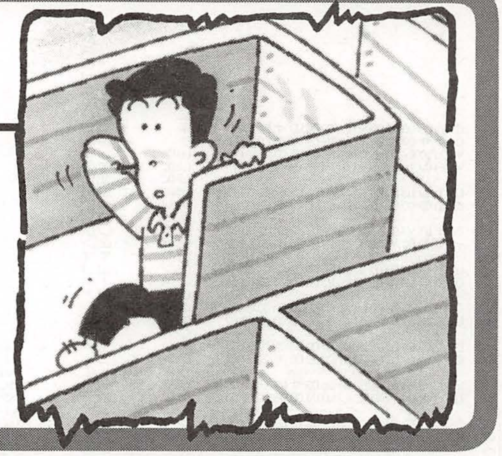
★おっ珍しい！2月号126ページにOF特戦隊が総出演してるぞ。(愛知県小牧市・ADISI 18才)……【影：OF特戦隊というと私と，編君と，つぐ美ちゃんと，編集長と，あと1人はえっとお……あ，一同さんじゃないかあ！Dr.D：わしじゃよ，わし。】

PC-6001/mkII/6601/SR
(モード1, ページ1)用

とにかく脱出するのだ!!

ESCAPE(エスケープ)だ!!

●原篠　誠



内　容

Ｐ6で３次元処理を試みてみました。

遊びかた

タイトル画面でレベルを選んでください。レベルに相当した広さの迷路がつくられるので，その中にちらばる赤い壁に体当たりしてください。

すべての壁に体当たりするとそのレベルをクリアしたことになります。

カーソル・キーの左右で左，右旋回，スペース・キーで前進です。

プログラム

リストは３本立てです。順番に入力，実行してください。**リスト２**のBGMプログラムは打ち込まなくてもいいのですが，苦労してつくったので，できれば聞いてやってください。

制作秘話

3D表示のアルゴリズムはもう少し高速かつ正確にできたのですが，時間がなかったので挫折(ざせつ)しました。

BGMは©KONAMIということで。

ひとりごと

スーパーファミコンはすごいですね。あの価格であのハード。苦労して手に入れた甲斐があるというものです（このゲームの内容のうすさもうなずける？）。

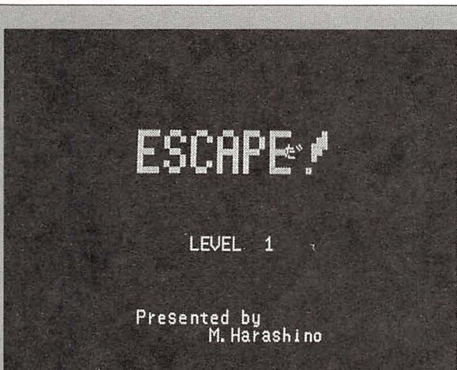
CHECKER FLAG

Dr.D：グラフィック・モードとしてSCREEN２を使用しておるが，これは正解じゃな。このモードは3Dを表示するのにもっとも適しておる。

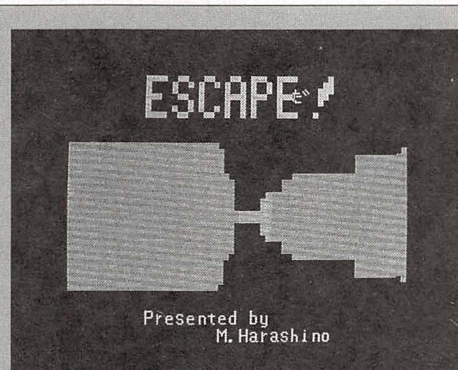
編：BGMも効果的ですね。ツボがおさえてあるといった感じです。

つぐ美：ところで今月から，プログラム・コーナーがオープン形式になりました。P6シリーズのような古い機種でも，おもしろい作品があればどんどん載せちゃいます。でもその逆もありますので…がんばってくださいね！

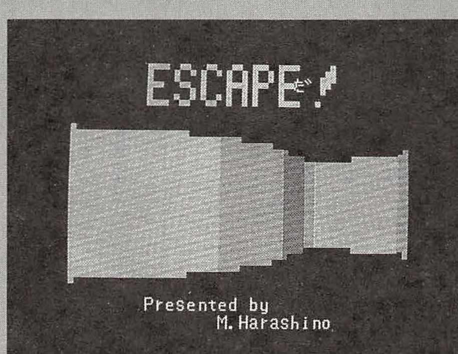
Dr.D：うむ。力作待っとるよ。



◀《写真1》タイトル画面でレベルが選べる。やるたびに新しい迷路が作られるゾ



◀《写真2》カーソル・キーの左右で迷路がグリングリン動くゾ。スペース・キーで前進だ



◀《写真3》おお，あの赤い壁は！すべての赤い壁につっこむとクリアだョ



◀《写真4》クリアするとどれだけ時間がかかったかが表示されるゾ

《リスト1》ESCAPEだ!!のマシン語データ・プログラム・リスト

```
100 REM
110 REM  E S C A P E だ !
120 REM
130 REM  1990年12月24日(月)
140 REM
150 REM  はらしの まこと
160 REM
170 CLEAR999,&HE000:SCREEN1:COLOR1,0,1:CONSOLE0,16,0,0:CLS
175 REM ●●● マシンご よみこみ ●●●
180 FORI=0TO29:CS=0:FORJ=0TO15:READA$:A=VAL("&H"+A$):CS=CS+A
190 POKE&HE000+I*16+J,A:NEXT:READA:IFCS=ATHENNEXT:GOTO210
200 PRINTCHR$(7)"?DT Error in"250+I*10:END
205 REM ●●● コサイン テーブル さくせい ●●●
210 FORI=0TO127:A=INT(COS(3.14*I/16)*128+.5):IFA<0THENA=A+65536
220 POKE&HE400+I*2,A-INT(A/256)*256:POKE&HE401+I*2,A/256:NEXT
225 REM ●●● ライン パターン よみこみ ●●●
230 SCREEN2:CLS:FORI=0TO15:IFITHENLINE(0,60-I*4)-(0,59+I*4),1
240 FORJ=0TO9:POKE&HE500+I*16+J,PEEK(&HC200+J*32):NEXT:NEXT:SCREEN1
245 REM ●●● マシンご データ ●●●
250 DATA AF,32,80,E7,32,81,E7,21,00,0C,22,84,E7,22,86,E7,1835
260 DATA CD,4D,27,CD,61,10,47,21,80,E7,CB,60,28,02,35,35,1549
270 DATA CB,68,28,02,34,34,23,7E,B7,28,07,35,CB,7F,28,02,1269
280 DATA 34,34,CB,78,28,06,FE,07,28,02,34,34,2A,84,E7,22,1319
290 DATA 88,E7,2A,86,E7,22,8A,E7,3A,81,E7,87,87,87,87,47,2206
300 DATA 3A,80,E7,CD,77,E1,22,8C,E7,CD,4C,E1,ED,5B,84,E7,2568
310 DATA 19,22,84,E7,C6,10,CD,77,E1,22,8E,E7,CD,4C,E1,ED,2335
320 DATA 5B,86,E7,19,22,86,E7,CD,81,E1,28,22,3A,83,E7,FE,2187
330 DATA 03,20,07,36,00,21,82,E7,35,C8,2A,88,E7,22,84,E7,1549
340 DATA 2A,8A,E7,22,86,E7,3A,81,E7,ED,44,32,81,E7,2A,84,2117
350 DATA E7,22,88,E7,2A,86,E7,22,8A,E7,0E,40,79,D6,20,47,1958
360 DATA 3A,80,E7,C6,30,CD,77,E1,CD,4C,E1,ED,5B,8C,E7,19,2442
370 DATA 22,90,E7,C6,10,CD,77,E1,CD,4C,E1,ED,5B,8E,E7,19,2404
380 DATA 22,92,E7,2A,88,E7,22,84,E7,2A,8A,E7,22,86,E7,06,2033
390 DATA 10,CD,81,E1,20,1E,3E,11,90,2A,84,E7,ED,5B,90,E7,1968
400 DATA 19,22,84,E7,2A,86,E7,ED,5B,92,E7,19,22,86,E7,3D,2019
410 DATA 20,E7,10,DD,78,87,87,87,87,5F,16,E5,69,2D,CB,3D,1920
420 DATA 26,E6,06,0A,1A,D5,CB,41,28,0B,5F,7E,0F,B3,5F,3A,1410
430 DATA 83,E7,0F,0F,B3,77,11,20,00,19,D1,13,10,E6,0D,C2,1445
440 DATA AC,E0,01,40,01,11,60,C2,21,00,E6,ED,B0,2A,88,E7,1854
450 DATA 22,84,E7,2A,8A,E7,22,86,E7,C3,10,E0,D5,F5,EB,78,2455
460 DATA FE,80,38,09,ED,44,21,00,00,B7,ED,52,EB,21,00,00,1555
470 DATA B7,28,04,19,3D,20,FC,CB,7C,28,01,3D,29,17,29,17,1154
480 DATA 29,17,6C,67,F1,D1,C9,D5,6F,26,E4,5E,23,56,EB,D1,2175
490 DATA C9,3A,87,E7,E6,F8,6F,26,3A,29,29,3A,85,E7,E6,F8,2292
500 DATA 0F,0F,0F,B5,6F,7E,32,83,E7,B7,C9,00,00,00,00,00,1259
510 DATA 01,FF,03,11,01,E8,21,00,E8,36,01,ED,B0,11,20,00,1291
520 DATA 21,21,E8,3A,82,E7,87,3C,4F,E5,47,36,00,23,10,FB,1647
530 DATA E1,19,0D,20,F4,21,00,E8,0E,10,06,10,36,02,23,23,0982
540 DATA 10,FA,19,0D,20,F4,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0781
```

《リスト2》ESCAPEだ!!のミュージック・データ・プログラム・リスト

```
100 REM
110 REM  E S C A P E だ !
120 REM
130 REM  1990年12月27日(木)
140 REM
150 REM  はらしの まこと
160 REM
170 CLEAR999,&HE000:SCREEN1:COLOR1,0,1:CONSOLE0,16,0,0:CLS
175 REM ●●● マシンご よみこみ ●●●
180 FORI=0TO14:CS=0:FORJ=0TO15:READA$:A=VAL("&H"+A$):CS=CS+A
190 POKE&HEC00+I*16+J,A:NEXT:READA:IFCS=ATHENNEXT:GOTO210
200 PRINTCHR$(7)"?DT Error in"250+I*10:END
205 REM ●●● おんがく データ かきこみ ●●●
210 FORI=0TO2:AD=&HED00+I*&H100:C=16
220 READA$:FORJ=1TOLEN(A$):A=ASC(MID$(A$,J,1)):A=A+(A>95)*32
230 O=O+(A=60)-(A=62):IFA=79THENO=VAL(MID$(A$,J+1,1)):J=J+1
240 IFA=91THENPOKEAD+VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1)),C:J=J+1
250 IFA=93THENPOKEAD+C,&H80:C=C+1
260 IFA=86THENPOKEAD+C,&HFF:POKEAD+C+1,VAL("&H"+MID$(A$,J+1,2))
270 IFA=86THENC=C+2:J=J+2
280 IFA=76THENPOKEAD+C,VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1))+128:C=C+1:J=J+1
290 IFA=74THENPOKEAD+C,VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1))+192:C=C+1:J=J+1
300 ON-(A=82)GOTO310:IFA<65ORA>71THEN330
310 B$=MID$(A$,J+1,1):B=(B$="-")-(B$="+")-(B$="#"):J=J-(B<>0)
320 POKEAD+C,((A+A+B-128)*8+O-1)*-(A<>82):C=C+1
330 J=J-(A$="*")*256:NEXT:ON-(J<256)GOTO220:NEXT
335 REM ●●● マシンご データ ●●●
340 DATA 00,00,64,09,DD,08,5E,08,E5,07,E5,07,E8,0E,12,0E,1190
350 DATA 48,0D,89,0C,D5,0B,D5,0B,2B,0B,8A,0A,F3,09,64,09,1245
360 DATA F3,C5,F5,D5,E5,DD,E5,06,03,DD,21,C0,E7,DD,35,06,2543
370 DATA C2,C0,EC,DD,36,06,10,DD,35,00,20,75,DD,6E,01,3E,1736
380 DATA F0,90,67,7E,2C,FE,80,38,32,28,18,FE,FF,28,19,CB,1986
390 DATA 77,20,07,E6,0F,DD,77,03,18,E9,DD,75,02,E6,0F,6F,1699
400 DATA 6E,18,E0,DD,6E,02,18,DB,7E,E6,F0,0F,0F,0F,0F,DD,1811
410 DATA 77,04,7E,E6,0F,DD,77,05,2C,18,C8,4F,DD,7E,03,DD,1757
420 DATA 77,00,DD,75,01,79,0F,0F,E6,1E,6F,26,EC,5E,2C,56,1478
430 DATA 79,E6,07,28,07,CB,3A,CB,1B,3D,20,F9,3E,03,90,87,1582
440 DATA CD,C5,1B,5A,3C,CD,C5,1B,DD,5E,04,3E,0B,90,CD,C5,1946
450 DATA 1B,3E,0B,90,D3,A0,DB,A2,DD,BE,05,38,03,3D,D3,A1,1904
460 DATA 11,08,00,DD,19,05,C2,2D,EC,DD,E1,C3,78,0F,00,00,1527
470 DATA F3,21,20,EC,22,06,FA,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,1286
480 DATA F3,21,74,0F,22,06,FA,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,1149
485 REM ●●● おんがく データ ●●●
490 DATA [0J1J1J1J1J2J2J0
500 DATA [1L605VF1GCV81GCV89CV9ACVABCVBCCVCDCVDECVEFCVF1CCE-DF
510 DATA R>V91CVA1CVB1CVC1CVD1CVE1CVF1CC<BVD1>C<BVB1>C<BRR]
520 DATA [2LC05VFCG>C<BGB-AFA-
530 DATA L6VF1GA-GA-GA-GA-GRVD1GRVB1GRV91GR]
540 DATA [304VCA
550 DATA L4RL8E-L4RL8E-L4RL8FL4RL8FL4RL8E-L4RL8E-L4RL8DL4RL8DL4R
560 DATA 04L2E-EFF+GG+AA+B>CC+DD+EFF+GG+AA+B>CC+DL4VFCGFERGFLCE>L2B>C
570 DATA [4RJ4,*
580 DATA [0J1J1J2J2J2J2J0
590 DATA [1L603VFCCDE-FCDE-FCDE-FCDE-F
600 DATA <B>CDE-<B>CDE-<B>CDE-<B>CDE-]
610 DATA [2L603VF1C>C<B-A-GFE-DC>C<B-A-GFE-D
620 DATA <B>DFDFA-B>DRVD1DRVB1DRV91DRR]
630 DATA [303VCA
640 DATA L4RL8A-L4RL8A-L4RL8B-L4RL8B-L4RL8A-L4RL8A-L4RL8B-L4RL8B-L4R
650 DATA >L2DD+EFF+GG+AA+B>CC+DD+EFF+GG+AA+B>CC+>L4VC1CEGCEGCEGL2B>C
660 DATA [4RJ4,*
670 DATA [0J1J1J2J2J2J2J0
680 DATA [1L602VFCCDE-FCDE-FCDE-FCDE-F
690 DATA <B>CDE-<B>CDE-<B>CDE-<B>CDE-]
700 DATA [2L602VF1C>C<B-A-GFE-DC>C<B-A-GFE-D
710 DATA <B>DFDFA-B>DRVD1DRVB1DRV91DRR]
720 DATA [303VFC
730 DATA L4CL8E-L4CL8E-L4CL8FL4CL8FL4CL8E-L4CL8E-L4CL8DL4CL8DL4C
740 DATA L8FL4CL8FL4CL8GL4CL8GL4CCCCRCCLCCL2RR
750 DATA [4RJ4,*
```

《リスト3》ESCAPEだ!!のメイン・プログラム・リスト

```
100 REM
110 REM  E S C A P E だ !
120 REM
130 REM  1990年12月28日(金)
140 REM
150 REM  はらしの まこと
160 REM
170 CLEAR999,&HE000:SCREEN1:COLOR1,0,1:CONSOLE0,16,0,0:CLS:L=1
180 REM ●●● タイトル がめん ●●●
190 RESTORE:SCREEN2:CONSOLE0,16:CLS:CONSOLE,9:FORI=0TO2:READA$
200 LOCATE7,8:PRINTA$:FORJ=0TO17:POKE&HC0E7+J,96:NEXT:NEXT
210 LOCATE21,6:PRINT"だ゛":PSET(88,84),2
220 LOCATE7,13:PRINT"Presented by":LOCATE14,14:PRINT"M.Harashino"
230 CONSOLE,16:LOCATE12,9:PRINT"LEVEL"SPC(-(L<10))L
240 S=STICK(0):L=L+(S=5)*(L<15)-(S=1)*(L>1):IFSTRIG(0)=0THEN230
250 REM ●●● めいろ さくせい ●●●
260 POKE&HE782,L:EXEC&HE1A0:FORI=1TOL:FORJ=1TOL
270 R=INT(RND(1)*(3-(J=1)))
280 AD=&HE800+I+I+J*64-(R=0)+(R=2)-((R=1)-(R=3))*32:IFPEEK(AD)THEN270
290 POKEAD,1:NEXT:NEXT
300 FORI=1TOL:R=L+L+1:Y=INT(RND(1)*R):X=INT(RND(1)*(R+(Y=0))-(Y=0))
310 AD=&HE821+X+Y*32:I=I-1:IFPEEK(AD)=0THENPOKEAD,3:I=I+1
320 NEXT:CONSOLE,8:PRINT:PRINT:PRINT:CONSOLE3,10:CLS
330 REM ●●● スタート ●●●
340 T=TIME:M=0:GOSUB400:EXEC&HE000:T=TIME-T:M=3:GOSUB400
350 LOCATE11,8:PRINT"ESCAPED !!":FORI=1TO500:NEXT:LOCATE12,9
360 A=INT(T/30720):B=INT(T/512-A*60):C=INT((T-(A*60+B)*512)*100/512)
370 PRINTRIGHT$(STR$(A+100),2)":"RIGHT$(STR$(B+100),2)":";
380 PRINTRIGHT$(STR$(C+100),2):FORI=0TO1:I=STRIG(0):NEXT:GOTO190
390 REM ●●● おんがく えんそう ●●●
400 IFPEEK(&HEC20)<>&HF3THENIFPEEK(&HECCD)<>&H0FTHENRETURN
410 EXEC&HECE0:FORI=0TO2:POKE&HE7C1+I*8,PEEK(&HED00+I*&H100+M)
420 POKE&HE7C0+I*8,1:NEXT:EXEC&HECD0:RETURN
430 REM ●●● タイトル データ ●●●
440 DATA NLALBFIALBNIELH@@G,nHPLBj@ULjnXUL@@Ux,lLPL dXT@hh@TLH@H@
```

★このOFコーナーには一度載った人は載せてくれないのでしょうか？地方は不利だと私は思う。（鹿児島県枕崎市・美由紀18才）……【影：このOFには，有利も不利もないと思うがやけど，どうやろうにゃあごわす。編：お国ことばがはやったこともありましたよ！】

PC-8001mkIISR(N80-SR BASIC)用
PC-8001mkII(N80-BASIC)用

このゲームにはキラリ★と光るものがある！

フィールドワーク

●FUSAN・フーさん



こちらベーマガ編集部

編集長「影君。君はまだBASICの命令を一つも覚えておらんそうだね？」

影「や，やだなぁ，編集長。私はしっかりと理解してますよ。ほら，ここはLISTがNEWなんでしょ？」

編集長「だめだこりゃ。ここにマイコン開発室が造ったロケットがあるから，

《第1表》変数表

I, J	……雑用
X( )	……自機のX座標
S( )	……スコア
A$(,)	…文字管理
P$( )	……文字保管
M$( )	……そろえるべき文字
LV	………現在のそろえるべき文字番号
CL$	……自機消去用
PL	………プレイヤーの数
V( )	………取った文字が同じ文字だったとき，これを保留しておく
K	………現在処理しているプレイヤー（1 or 2）

CHECKER FLAG

編：1画面にでる文字の数が多すぎる気がしますね。Dr. 改良するならここもなんとかしてください。

Dr.D：ふむ。これはこれで障害物の役割もはたしておるんじゃがな。快適にプレイしたいならばとりあえず230行をつぎのようにしたまえ。

230 locate 0,24：IF RND(1)>0.6 then print else locate int(rnd(1)＊40……(SR版では240行)

言い忘れておったが8001の場合はmkIIのリスト(リスト2)のCMD系の命令をすべてREMにかえれば動くはずだ。

ちょっと宇宙で勉強してきたまえ」

かくして編集長と影さんは，アルファベットが飛びかう星の海「キラリ☆星雲」に向かうのです。

キラリ☆星雲にて

無数にとんでくるアルファベットを自機で受け止めて，画面中央に指示される5文字の単語を作りましょう。出題される単語は，PRINT，INPUTなど，BASICではおなじみの物ばかりです。ここで同じ場所に同じ文字，例えば，AにAを重ねると，この場所は空白になり，2人用ではさらに相手にこの文字を送り込むことができます（この時画面が激しくフラッシュ）。1文字―1Pts。1単語完成＋100Ptsで，ポイントをかせぎます。

編集長登場

このゲームには対戦モードも用意されています。先にも書いたように相手に文字を送りこんだりしながら，5単語そろえた時点でのポイントの多いほうが勝ちとなります。スピードは幾分落ちますが，じつはこちらが本ゲームの目玉なので，ぜひ遊んでみてください。

影さんがんばる

キー操作はテンキーの[1]と[3]で，YELLOWの宇宙船を。白色の2-PLAYERは[Z]と[X]で動かします。移動は，左右のみのシンプルなものです。最初は文字列回

PC-8001 mkII

Dr.Dのコメント

SR専用「FIELD WORK」をmkII用に移植してみた(リスト2)。mkIIはSRの下位コンパチだから，移植というよりは書き換えといったほうがシックリくるかもしれない。

書き換えの際に注意したこと，気づいた点をいくつか上げておこう。

①**実数の使用**…この作品のように乱数のみの使用ならば整数で代用可能だが，三角関数や円周率などが使用されている場合，整数しか使用できないファミリーベーシックや旧機種（M5，JR等）への移植はつらい。

②**スプライトの使用**…スプライトを使用している機種からこれらを持っていないFM，98への移植は少々やっかいだ。過去の移植作品をみると問題を解決する方法としてマシン語の使用が上げられる。簡単ではないし，リストも長くなりがちだがBASICレベルでは他に良い策もうかばない。逆にスプライトのない機種からの移植は楽だが。

③**音楽の使用**…最近の機種ではみられなくなったが，PC-8001や98NOTE系は標準でBEEP命令しか持っていない。特に前者はBEEPが可変ではないので，ゲーム中にBGMを流す等の演出があるならばケズったほうが早い。ここでは削除させてもらった。

このプログラムでは，グラフィック関係(SRとmkIIでは扱えるドット数が2倍近くちがう)，画面を調べるPEEK命令サウンドくらいしか注意するところもなかったので，書き換えは楽じゃった。もちろんmKIIではパレット命令が使えないなどの注意点もあったがな。それよりもベーマガで移植する際の鉄則として忘れてはならないのがオリジナルの改良だ。元のゲームはアルファベットが規則正しく流れてくるだけだったので，乱数による偶然性を加味してみた。

移植で一番大事な点はオリジナルを越える改良にあるとまとめておこう。

★もしや表紙の右上の笑っている人はつぐ美さんの彼では……(泣くな影さん)！ずばりそうでしょう。(神奈川県逗子市・ずばりまる尾14才)……【つぐ美：えっ？どうしてわかっちゃったのかなー。影：くー，ベーマガぼうやとは，強敵だぞこりゃ。】

転キーも加えようと思いましたが，とても頭がついていきそうになかったのでやめました。

星雲海のたそがれ

80mkIISRのテキストV-RAMの先頭番地がわからなく，しかたなくMKII時代によく使用したアドレス番地あたりをPOKEしまくってなんとか見つけました。他機種のほうもV-RAMの先頭番地がわかればすぐに移植できます。データ文中の文字を変更するときは，スペース・キーを含めて5文字に固定してください。また単語の先頭に空白があると，うまくチェックできないようです。

宇宙船改造計画

テストプレイでは，2人用のとき，ややゲーム時間が長く感じました。気に入らない場合は，LVの値を調整してみてください。また時間制をもうけておもしろいと思います。その他アイテムの追加，ペナルティーの強化など，いくらでも発展拡張できるでしょう。

終わりに

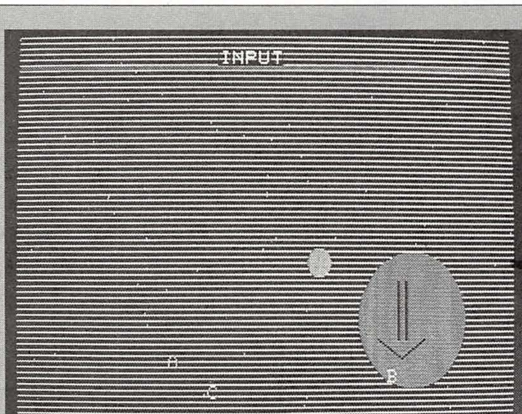
はっきり言ってザ・ベスト・プログラマーをねらっています。シンプルですが，よけて取るといったゲーム性の高い，おもしろい作品に仕上がったと自負しています。ベーマガを読んでいく年月。じつはゲームの投稿はこれがはじめてなのですが，自分で遊んでもかなり楽しめるゲームができて満足しています。最後に一言。NRO氏，はとぽっぽ君，マーコン君。僕も載ったぞー！

●参考にしたもの

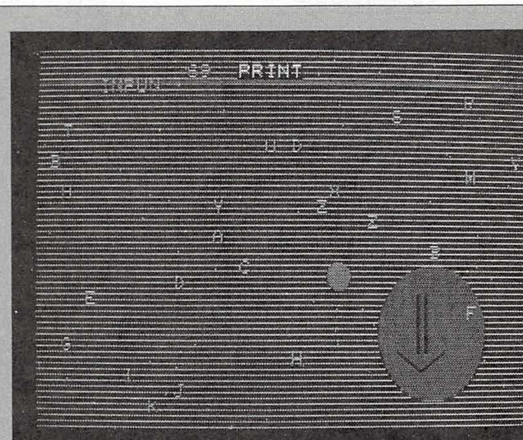
・はるみのゲームライブラリー　ナツメ社

・YMO　ファイアークラッカー　（スタート音楽）

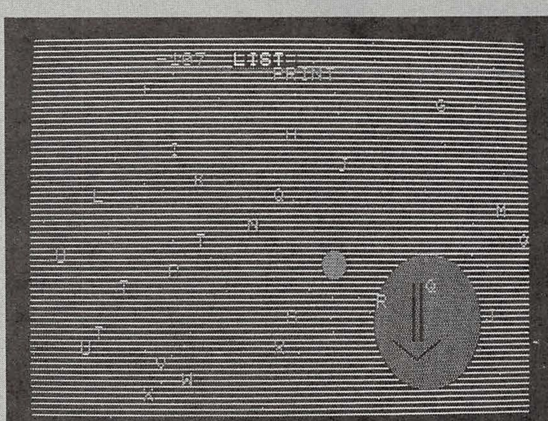
・坂本龍一　Field Work



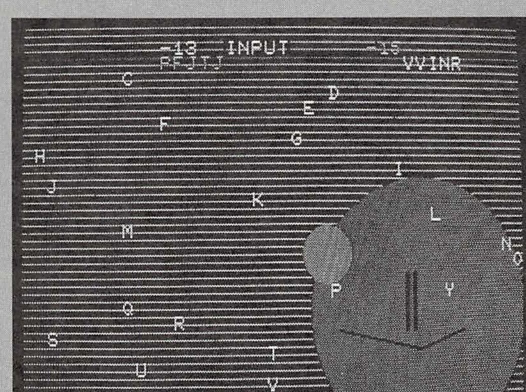
◀《写真1》下からでてくるアルファベットをうまく並べて出題された単語と同じにするのダ



◀《写真2》単語をそろえると100点もらえるゾ。しかし5文字そろえるというのは至難のワザ！



◀《写真3》4文字の場合は同じ文字を続けて取って空白を作らねばならない



◀《写真4》2人同時プレイもできるゾ！ちなみにこちらはN80BASICの画面です

評…なんなのよ，このフリは…(つぐ美)



by 大阪府門真市・Arrow！

評…ワシ，けっこうかわいいのう(Dr.D)



by 福井市・ばか春武

★つぐ美さーん，Dr.D～，編集長さーん，影をぬかした一同～。みんなで影をいじめよう!!最近，影に似てきたつぐ美さんのためにも！(埼玉県浦和市・佐藤正義13才)……【影：どうしてどうして……。つぐ美：私も言いたいわよ。どうして影さんに似てるのよ。】

《リスト1》フィールドワーク（N-80SR BASIC）のプログラム・リスト

```
10 ' FIELD WORK  BY FUSAPAC 1990
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1: SCREEN 0:CLS 3
30 DEFINT A-Z
40 INPUT "PLAYER 1 or PLAYER 2";PL
50 IF PL<>1 AND PL<>2 THEN 40
60 X(1)=5:X(2)=30:S(1)=0:S(2)=0:LV=1:W=0:DIM A$(2,5),P$(2),M$(5),V(2):CL$=STRING
$(5," ")
70 FOR J=1 TO PL:FOR I=1 TO 5:A$(J,I)="・":NEXT I:NEXT J
80 FOR I=1 TO 5:READ M$(I):NEXT I
90 FOR I=1 TO PL: P$(I)=STRING$(5,"."):NEXT I
100 GOSUB 520
110 GOSUB 630:GOSUB 630
120 '
130 LOCATE 15,1:COLOR 7:PRINT M$(LV)
140 '
150 LOCATE X(1),2:PRINT CL$;:LOCATE X(2),2:PRINT CL$;
160 I=INP(0):J=INP(5)
170 X(1)=X(1)+(I=247)*(X(1)<34)-(I=253)*(X(1)>0):X(2)=X(2)+(J=254)*(X(2)<34)-(J=
251)*(X(2)>0)
180 FOR K=1 TO PL
190 FOR P=0 TO 4:V(K)=PEEK(&HF532+(X(K)+P)*2):IF V(K)<>32     THEN GOSUB 280
200 NEXT P
210 COLOR K+5:LOCATE X(K),2:PRINT P$(K);
220 NEXT K
230 W=W+1:IF W=27 THEN W=1
240 LOCATE INT(RND(1)*40),24:PRINT CHR$(64+W)
250 IF RND(1)>.8 THEN LOCATE INT(RND(1)*40),21:PRINT CHR$(64+INT(RND(1)*26)+1)
260 GOTO 150
270 '
280 IF A$(K,P+1)=CHR$(V(K)) THEN GOSUB 430:A$(K,P+1)=" " ELSE A$(K,P+1)=CHR$(V(K
)):SC=-1:GOSUB 330
290 P$(K)=A$(K,1)+A$(K,2)+A$(K,3)+A$(K,4)+A$(K,5)
300 BEEP:IF P$(K)=M$(LV) THEN SC=100:GOSUB 330:GOTO 340
310 RETURN
320 '
330 S(K)=S(K)+SC:LOCATE 17+(SGN(K-1.5))*8,1:PRINTUSING "####";S(K):RETURN
340 BEEP:BEEP:LV=LV+1:IF LV<6  THEN LOCATE 0,24:PRINT:GOTO 130
350 ' GAME OVER
360 IF PL=1 THEN WI=1:GOTO 400
370 IF P(1)>P(2) THEN WI$="YELLOW":WI=1 ELSE WI$="WHITE":WI=2
380 LOCATE  8,10:PRINT "WINNER IS ";WI$;" PLAYER";
390 LOCATE 13,13:PRINT "GAME OVER"
400 LOCATE 12,15:PRINT "SCORE =";S(WI)
410 LOCATE 13,18:COLOR 6:INPUT "TRY AGAIN";A$
420 IF A$="y" OR A$="Y" THEN RUN ELSE END
430 A$=CHR$(V(K)):GOSUB 480
440 A$(K,P+1)=A$:GOSUB 290:GOSUB 480
450 FOR I=1 TO 30:J=RND(1)*7+1:L=RND(1)*7+1:COLOR=(J,L):BEEP 1::::::BEEP 0:NEXT
 I
460 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT I:RETURN
470 '
480 IF K=1 THEN K=2 ELSE IF K=2 THEN K=1
490 RETURN
500 '
510 END
520 CLS 3
530 FOR I=0 TO 199 STEP 3:LINE (0,I)-(639,I),1:NEXT I
540 FOR I=256 TO 320 STEP 16:LINE (I,8)-(I+15,15),0,B:NEXT I
550 LINE (0,16)-(639,17),2,BF:CONSOLE 3,24
560 FOR I=1 TO 80:PSET (RND(1)*639,RND(1)*200),7:NEXT
570 CIRCLE (500,150),70,2:PAINT (500,150),2,2
580 LINE (480,130)-(482,160),0,BF:LINE (490,130)-(492,160),0,BF
590 LINE (455,160)-(485,170),0:LINE(485,170)-(515,160),0
600 CIRCLE (380,120),15,4:PAINT (380,120),4,4
610 RETURN
620 DATA INPUT,PRINT,LIST ,LLIST,E N D
630 PLAY "l 8@51o7cde.o6gaga.":RETURN
```

《リスト2》フィールドワーク（N80 BASIC）のプログラム・リスト

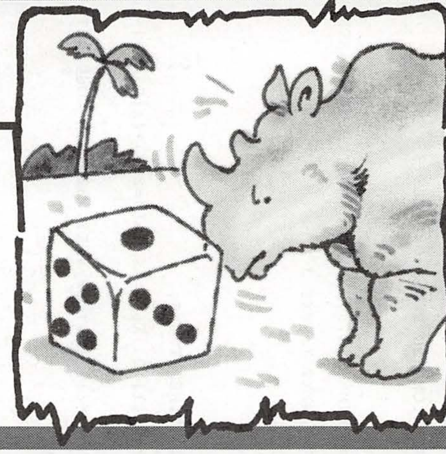
```
10 ' FIELD WORK  BY FUSAPAC 1990
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,32:CMD SCREEN 2:CMD CLS 3
30 DEFINT A-Z
40 INPUT "PLAYER 1 or PLAYER 2";PL
50 IF PL<>1 AND PL<>2 THEN 40
60 X(1)=5:X(2)=30:S(1)=0:S(2)=0:LV=1:W=0:DIM A$(2,5),P$(2),M$(5),V(2):CL$=STRING
$(5," ")
70 FOR J=1 TO PL:FOR I=1 TO 5:A$(J,I)="・":NEXT I:NEXT J
80 FOR I=1 TO 5:READ M$(I):NEXT I
90 FOR I=1 TO PL: P$(I)=STRING$(5,"."):NEXT I
100 GOSUB 490
110 '
120 LOCATE 15,1:COLOR 7:PRINT M$(LV)
130 '
140 LOCATE X(1),2:PRINT CL$;:LOCATE X(2),2:PRINT CL$;
150 I=INP(0):J=INP(5)
160 X(1)=X(1)+(I=247)*(X(1)<34)-(I=253)*(X(1)>0):X(2)=X(2)+(J=254)*(X(2)<34)-(J=
251)*(X(2)>0)
170 FOR K=1 TO PL
180 FOR P=0 TO 4:V(K)=PEEK(&HF302+(X(K)+P)*2+3*120):IF V(K)<>32 THEN GOSUB 270
190 NEXT P
200 COLOR K+5:LOCATE X(K),2:PRINT P$(K);
210 NEXT K
220 W=W+1:IF W=27 THEN W=1
230 LOCATE INT(RND(1)*40),24:PRINT CHR$(64+W)
240 IF RND(1)>.9 THEN LOCATE INT(RND(1)*40),21:PRINT CHR$(64+INT(RND(1)*26)+1)
250 GOTO 140
260 '
270 IF A$(K,P+1)=CHR$(V(K)) THEN GOSUB 420:BEEP:A$(K,P+1)=" " ELSE A$(K,P+1)=CHR
$(V(K)):SC=-1:GOSUB 320
280 P$(K)=A$(K,1)+A$(K,2)+A$(K,3)+A$(K,4)+A$(K,5)
290 BEEP 1:FOR I=1 TO 30:NEXT I:BEEP0:IF P$(K)=M$(LV) THEN SC=100:GOSUB 320:GOTO
 330
300 RETURN
310 '
320 S(K)=S(K)+SC:LOCATE 17+(SGN(K-1.5))*8,1:PRINTUSING "####";S(K):RETURN
330 BEEP:BEEP:LV=LV+1:IF LV<6  THEN LOCATE 0,24:PRINT:GOTO 120
340 ' GAME OVER
350 IF PL=1 THEN WI=1:GOTO 390
360 IF P(1)>P(2) THEN WI$="YELLOW":WI=1 ELSE WI$="WHITE":WI=2
370 LOCATE  8,10:PRINT "WINNER IS ";WI$;" PLAYER";
380 LOCATE 13,13:PRINT "GAME OVER"
390 LOCATE 12,15:PRINT "SCORE =";S(WI)
400 LOCATE 13,18:COLOR 6:INPUT "TRY AGAIN";A$
410 IF A$="y" OR A$="Y" THEN RUN ELSE END
420 OUT 81,33:FOR I=1 TO 100:NEXT I:OUT 81,34:A$=CHR$(V(K)):GOSUB 450
430 A$(K,P+1)=A$:GOSUB 280:GOSUB 450:RETURN
440 '
450 IF K=1 THEN K=2 ELSE IF K=2 THEN K=1
460 RETURN
470 '
480 END
490 CMD CLS 3
500 FOR I=0 TO 199 STEP 4:CMD LINE (0,I)-(319,I),3:NEXT I
510 FOR I=128 TO 152 STEP 8:CMD LINE (I,8)-(I+15,15),0,B:NEXT I
520 CMD LINE (0,16)-(319,17),1,BF:CONSOLE 3,24
530 FOR I=1 TO 80:CMD PSET (RND(1)*639,RND(1)*200),2:NEXT
540 CMD CIRCLE (250,150),70,1:CMD PAINT(250,150),1,1
550 CMD LINE (240,130)-(241,160),0,BF:CMD LINE (245,130)-(246,160),0,BF
560 CMD LINE (198,160)-(249,170),0:CMD LINE(249,170)-(278,160),0
570 CMD CIRCLE (190,120),15,2:CMD PAINT(190,120),2,2
580 RETURN
590 DATA INPUT,PRINT,LIST ,LLIST,E N D
```

★僕はアリスが好き。つぎはアルテミス。影さんは誰が好き？（岐阜県郡上郡・**加藤俊之15才**）……**【編**：影さんの好きなのは小泉今日子でしたよね。あれ，この頃は杉本　彩のほうが好きだったんでしたっけ？**影**：いや，私の好きなのは坂本龍馬大先生だ。**】**

PC-8801mkⅡSR以降
(N88-BASIC V2モード)用

コロコロとサイがコロがる

サイコロコロ



●佐々木英輝

▶内　容◀

パズルゲームです。超むずかしいです。

▶操作方法&ルール◀

⑧②④⑥キーで上下左右に移動(移動のみななめも可能だ!!)し，サイコロにぶつかってからスペース・キーを押すと進行方行にサイコロが転がる。

転がったサイコロは，壁か他のサイコロにぶつかるまで止まらない。しかも，他のサイコロに当たっても，転がったサイコロのでた数と，当たられたサイコロの数が同じなら当たられたサイコロが消え，当たったサイコロは転がりつづけます。

この転がりつづけるというのがポイントで，止まらないようにサイコロを一列にならべてからぶつけると，当然連鎖的に消えて高得点となります(くわしくは，2面をプレイするとわかると思います)。

という理由で，このルールからいってサイコロすべてを消すのは不可能ですので，残り1個になると面クリアです（全6面)。

Ⓖキーでギブアップ，面のはじめからやりなおし。ギブアップ5回でゲーム・オーバー。面クリア時にギブアップ・カウントは0にもどります。

▶その他の説明◀

ゲーム画面を見てみると，サイコロの四方のどこかに棒線が1本引かれています。これは実際**第1図**のサイコロを作ってみるとわかると思いますが，1の目がでているサイコロを上へ転がすだけで，つぎに②③④⑤キーのどれがでるかわからないのです。これではゲームにならないということで棒線でサイコロがどの方向に向いているかを指しました。

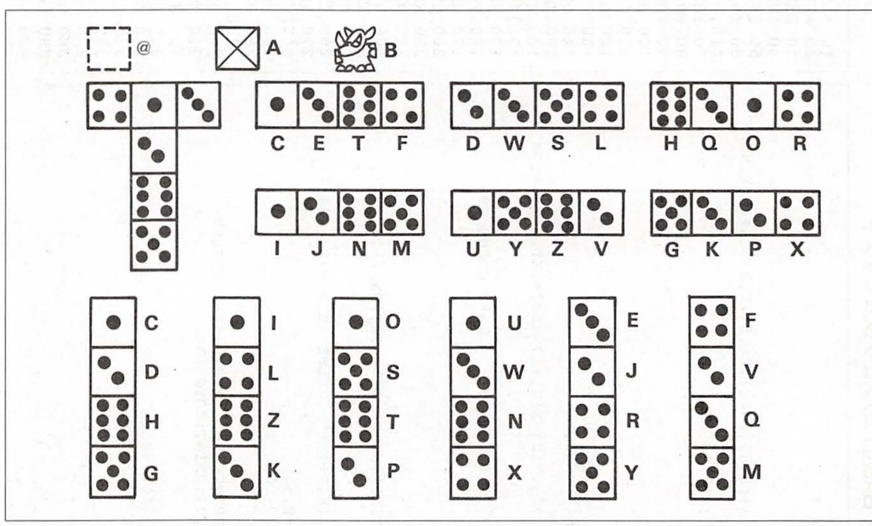
つぎにモード2の説明ですが，モード2のサイコロは，1～6まで順番に並んでいます。不自然なサイコロですが，考えるのは楽だと思います。

▶面をつくりたい人へ◀

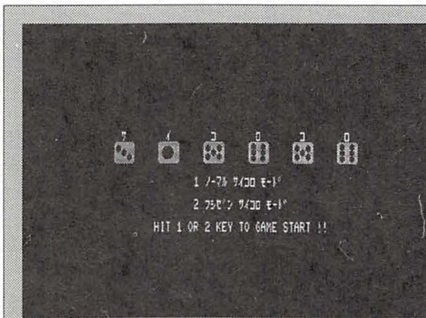
はっきり言ってこのゲーム，面をつくるのもたいへんです。モード1の面をつくる人は**第1図**を見て，ⓐ～Zまでを並べていってください。モード2はⓐ～Hまでを並べてください。

▶最後に◀

1，2面はこのゲームのルール，法則，性質などを理解してもらうためにつくりました。1面でつまずかなかった人は，一度つまずいてください。

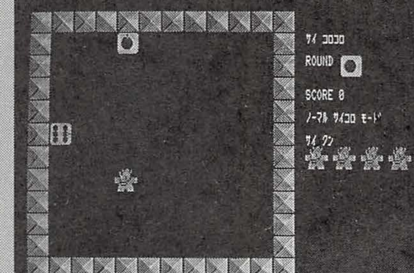


《第1図》モード1の面のつくりかた

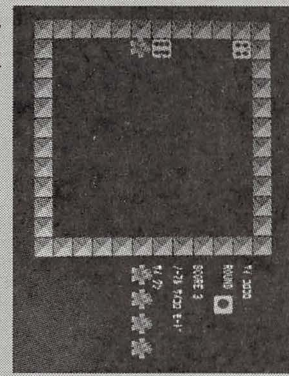


▲《写真1》これがタイトル画面です。1か2でモードを選んだらゲーム・スタート

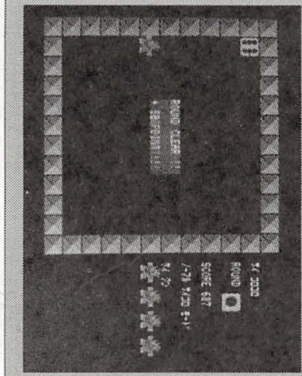
▼《写真2》サイがサイコロをコロコロとコロがすゲームです



★PC－88が終わった機種なんてウソだろ？ウソだと言ってくれーっ!!影：ウソ。(東京都西多摩郡・Mくもってるのyou・ichi15才)……【影：私はこんな答えかたはしない。「嘘」と答える。ちなみに漢字であることに注目していただきたい。】



▲《写真3》サイコロの目がうまくあうように計算してから転がそう



▼《写真4》画面内のサイコロが1個になったらクリアです

サイコロコロのプログラム・リスト

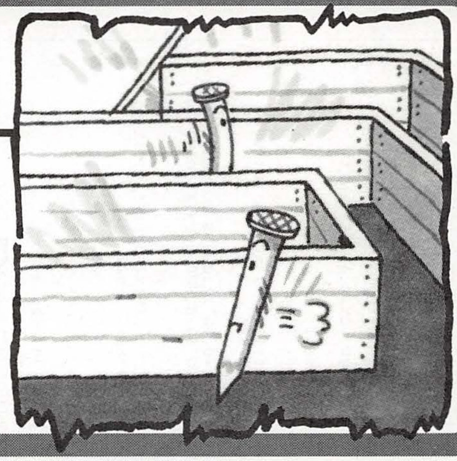
```
10 SCREEN 0:CONSOLE 2,23,0,1:COLOR 7,0:WIDTH 80,25:CLS 2:NEW CMD:CMD PAL:CMD UNL
INK:NEW CMD:CLEAR:DEFINT A-Z:DIM C%(97,12),M(11,11),S$(12):GOTO 440
20 M(X,Y)=C:IF C>2 THEN PUT@(X*32,Y*16),C%(0,C-INT((C-3)/6)*6),PSET:PUT@(X*32,Y*
16),C%(0,INT((C-3)/6)+9):RETURN ELSE PUT@(X*32,Y*16),C%(0,C),PSET:RETURN
30 FOR I=10 TO 12:LOCATE 17,I:PRINT "                   ":NEXT
40 LOCATE 19,11:PRINT "ROUND";RO:N=0:FOR Y=1 TO 10:READ R$:FOR X=1 TO 10:C=ASC(M
ID$(R$,X,1))-64:GOSUB 20:IF C=2 THEN MX=X:MY=Y ELSE IF C>2 THEN N=N+1
50 NEXT X,Y:CLS:GOSUB 80:X=MX:Y=MY:HX=1:HY=0:GOTO 110
60 CMD PLAY "T255L64V13@32O3GBO4DFGAO5CDFO4DFGAO5CDFO4FGAO5CDFG":GOTO 100
70 CMD PLAY "T200L32O2V15@8CC8C":GOTO 100
80 LOCATE 50,2:PRINT "ｻｲ ｺﾛｺﾛ":LOCATE 50,4:PRINT "ROUND":PUT@(449,32),C%(0,RO+2)
,PSET:LOCATE 50,9:PRINT A$:LOCATE 50,11:PRINT "ｻｲ ｸﾝ"
90 LINE (385,96)-(640,112),0,BF:FOR I=1 TO G:PUT@((I+9)*40,96),C%(0,2):NEXT
100 LOCATE 50,7:PRINT "SCORE";SC:RETURN
110 '
120 C=0:GOSUB 20:C=2:X=X+XX:Y=Y+YY:GOSUB 20
130 K=INP(0):XX=(((K AND 16)=0)-((K AND 64)=0))
140 KK=INP(1):YY=(((KK AND 1)=0)-((K AND 4)=0))
150 IF YY<>0 THEN HY=YY:HX=0 ELSE IF XX<>0 THEN HX=XX:HY=0
160 IF M(X,Y+YY)>0 THEN YY=0
170 IF M(X+XX,Y+YY)>0 THEN XX=0
180 IF (INP(9)=191)*(M(X+HX,Y+HY)>1) THEN IF (HX<>0)*(HY<>0) THEN 200 ELSE 220
190 IF INP(2)=127 THEN 350
200 IF M(X+XX,Y+YY)>0 THEN 130 ELSE 120
210 '
220 CS=0:Z=X:T=Y:Y=Y+HY:X=X+HX:IF HX=0 THEN Q=7 ELSE Q=1
230 FOR XY=Q TO 12:S=0:FOR S=1 TO LV:C=ASC(MID$(S$(XY),S,1))-64
240 IF C=M(X,Y) THEN CC=C:GOTO 250 ELSE NEXT S,XY
250 C=0:GOSUB 20:X=X+HX:Y=Y+HY:IF M(X,Y)>0 THEN 280
260 S=S-HX-HY:IF S=0 THEN S=LV ELSE IF S=LV+1 THEN S=1
270 CC=ASC(MID$(S$(XY),S,1))-64:C=CC:SC=SC+1:GOSUB 20:GOSUB 70:GOTO 250
280 X=X-HX:Y=Y-HY:C=CC:GOSUB 20
290 A=M(X+HX,Y+HY):C=C-INT((C-3)/6)*6:IF A>2 THEN A=A-INT((A-3)/6)*6
300 IF A=C THEN M(X+HX,Y+HY)=0:X(CS)=X:Y(CS)=Y:CS=CS+1:N=N-1 ELSE 320
310 SC=SC+CS*CS*100:GOSUB 60:LOCATE X*4-1,Y*2:PRINT CS*CS*100:GOTO 250
320 FOR I=0 TO CS-1:LOCATE X(I)*4-1,Y(I)*2:PRINT "      ":NEXT:X=Z:Y=T
330 IF N=1 THEN 380 ELSE 120
340 '
350 LOCATE 19,9:PRINT "GIVE UP !":CMD PLAY "T200L16@5O5V12AB8"
360 IF G>0 THEN G=G-1:GOTO 400
370 FOR A=-255 TO -191:C=1-(C<7)*C:FOR I=1 TO 9:PUT@(I*16+108+G*16,96+G*16),KANJ
I(ASC(MID$("GAME OVER",I,1))+768),PSET,C,0:NEXT:A=INP(9)*-1:NEXT:RUN
380 LINE (136,80)-(256,103),1,BF:LOCATE 17,10:PRINT "ROUND CLEAR !!":G=4
390 CS=(C-2)*RO*100:FOR I=CS TO 0 STEP -10:LOCATE 17,12:PRINT "+";I;"POINT !! ":
SC=SC+10:CMD PLAY "T200L32V15O7@61C":GOSUB 100:NEXT:RO=RO+1:IF RO>6 THEN 590
400 LINE (32,16)-(351,175),0,BF:IF LV=4 THEN RESTORE 1010 ELSE RESTORE 1140
410 FOR I=1 TO RO:FOR Y=1 TO 10:READ R$:NEXT Y,I:GOSUB 80:GOTO 30
420 '
430 LINE (4,0)-(29,14),7,BF:LINE (2,1)-(31,13),7,BF:RETURN
440 RESTORE 710:FOR I=1 TO 6:GOSUB 430:READ B,C:FOR A=1 TO I:READ X,Y:CIRCLE (X,
Y),B,C:PAINT (X,Y),C,C:NEXT:GET@(0,0)-(31,15),C%(0,I+2):NEXT
450 FOR I=9 TO 12:CLS 2:READ A,B,C,D:LINE (A,B)-(C,D),7,BF:GET@(0,0)-(31,15),C%(
0,I):NEXT:CLS 2:GET@(0,0)-(31,15),C%(0,0)
460 FOR I=1 TO 2:FOR A=0 TO 97:READ A$:C%(A,I)=VAL("&H"+A$):NEXT A,I
470 '
480 A$(0)="ﾉｰﾏﾙ ｻｲｺﾛ ﾓｰﾄﾞ":A$(1)="ﾌｼｾﾞﾝ ｻｲｺﾛ ﾓｰﾄﾞ"
490 RESTORE 700:FOR I=0 TO 5:READ A:PUT@(I*64+100,80),C%(0,A),PSET:NEXT
500 LOCATE 14,9:PRINT "ｻ       ｲ       ｺ       ﾛ       ｺ       ﾛ"
510 FOR I=0 TO 1:LOCATE 26,I*2+13:PRINT I+1;A$(I):NEXT
520 LOCATE 20,17:PRINT "HIT 1 OR 2 KEY TO GAME START !!"
530 IF INKEY$<>"" THEN 530
540 LV=VAL(INKEY$):IF LV=0 OR LV>2 THEN 540 ELSE A$=A$(LV-1):CLS 3:RO=1:G=4
550 IF LV=1 THEN LV=4:RESTORE 680 ELSE LV=6:RESTORE 690
560 FOR I=1 TO 12:READ S$(I):NEXT
570 C=1:X=0:FOR Y=0 TO 11:GOSUB 20:NEXT:X=11:FOR Y=0 TO 11:GOSUB 20:NEXT
580 Y=0:FOR X=1 TO 10:GOSUB 20:NEXT:Y=11:FOR X=1 TO 10:GOSUB 20:NEXT:GOTO 400
590 '
600 LOCATE 0,25:FOR I=0 TO 24:PRINT:ROLL 8:NEXT
610 RESTORE 640:FOR K=0 TO 9:READ L,X,Y,X$:FOR I=1 TO LEN(X$):PUT@(I*16+X,Y),KAN
JI(ASC(MID$(X$,I,1))+L),PSET:CMD PLAY "T150L16V15@58O6C":NEXT I,K
620 LOCATE 24,19:PRINT "YOURE SCORE";SC:GOTO 370
630 ' DATA
640 DATA 766,120,40,EQPITCVWNCVGKQP,8416,376,40,JJ
650 DATA 9088,162,70,ｴﾄﾞﾇﾈｦｴｶ､ﾞｹ,8416,320,70,C
660 DATA 9344,176,100,ﾊ､ｹｯ◇｢,9088,272,100,ﾇｹ,8418,304,100,A
670 DATA 9344,50,130,ｵ､ｳOｳO,9088,146,130,ｵ月ｼ月ｻ､ﾏﾄﾞｶｷﾆｬ月ﾐﾃﾆｯﾀｵ､,8416,466,130,C
680 DATA CETF,IJNM,ORHQ,UYZV,WSLD,GKPX,EJRY,VQMF,CDHG,ILZK,OSTP,UWNX
690 DATA CDEFGH,,,,,,CDEFGH,,,,,
700 DATA 5,3,7,8,7,8
710 DATA 8,2,15,7,3,0,9,5,23,9,3,0,8,4,24,10,16,7,3,0,9,4,9,10,23,4,23,10,3,0,8,
4,8,10,24,4,24,10,16,7,3,0,9,3,9,7,9,11,23,3;23,7,23,11
720 DATA 15,1,16,3,4,7,9,7,15,13,16,11,25,7,30,7
730 ' ｶﾍﾞ  DATA
740 DATA 0020,0010,FF1F,FFFF,0010,0300,7717,7777,FF37,FFFF,0004,0C00,DD05,DFDD
750 DATA FF3D,FFFF,0001,3000,7701,7F77,7F3F,FFFF,4000,C000,5D00,FFDD,DF3F,FFFF
760 DATA 1000,0003,1700,FF77,F73F,FFFF,0400,000C,0500,FFDF,FD3F,FFFF,0100,0030
770 DATA 0100,FF7F,FF3F,FF7F,0000,0040,0000,FF7F,FC3F,FFDF,0000,0010,0000,FF5F
780 DATA F33F,FFF7,0000,0004,0100,FF17,CF3F,FFFD,0000,0001,0400,FF45,3F3F,7FFF
790 DATA 0000,4000,1100,7F11,FF3C,DFFF,0000,1000,4400,5F44,FF33,F7FF,0000,0400
800 DATA 1101,1711,FF0F,FDFF,0000,0100,4404,4544,0000,0000,0000,0000,0000,0000
810 ' ｻｲ  DATA
820 DATA 0020,0010,1000,0051,0000,0000,1000,00F1,1100,0051,0000,0000,3B00,80FB
830 DATA 0501,0055,0001,0000,0F01,00F7,1501,0054,0001,0000,1F01,00FC,9501,00D4
840 DATA 8001,00C0,BF01,00FC,F400,0054,E000,0040,FE00,007C,76FF,FF55,6280,0200
850 DATA 7ED5,577D,55FE,FF53,0050,0D20,FFF4,5FD9,55FF,FF07,0080,02C0,7FD5,5725
860 DATA 00FE,FF5F,7F50,0D00,80F4,5FD5,5503,803F,0000,0000,7F01,0015,8003,80FF
870 DATA 0000,0000,0001,0055,FF07,C0FF,0000,0000,5505,4055,FF07,C0FF,0000,0000
880 DATA 5505,4055,FC0F,E07F,3003,8019,740F,E05D,F80F,E03F,5805,4015,F80F,E03F
1000 ' ROUND DATA
1010 DATA ,,,,,,,,,
1020 DATA @@@C@@@@@@,@@@@@@@@@@,@@@@@@@@@@,@@@@@@@@@@,Z@@@@@@@@@
1030 DATA @@@@@@@@@@,@@@B@@@@@@,@@@@@@@@@@,@@@@@@@@@@,@@@@@@@@@@:'RO 1,1
1040 DATA @@@@@@@@@@,@@@@@@@@@@,@@@A@@@@X@,@@N@@A@@@@,@@@A@@@@W@
1050 DATA @J@@@A@@@@,@@@A@@@C@B,@@@@@@@@@@,@@@@I@@@@@,@@@@@@@@@@:'RO 1,2
1060 DATA BA@@@AA@@@,@@@A@@@@A@,@@@@@@@@@@,A@@D@@@AY@,@@@@A@G@@@
1070 DATA @@A@@@A@A@,@@@@@@AW@@,@@@AS@@@@@,@A@@@@@@@A,@@@@AA@@@@:'RO 1,3
1080 DATA BA@@@@A@@@,@@@@A@@@@A,A@@@@@@A@@,@@@A@@@@@A,A@@@@A@@@@
1090 DATA @@@A@@@@A@,@@AA@@@@A@,@@@@@AAQ@@,@D@A@@@@@@,@@@@@@FNP@:'RO 1,4
1100 DATA @@@@@@@A@@,@@@A@@@@@@,@@@@@A@VL@,@@@K@@@@I@,@@@@@A@@@@
1110 DATA @@@A@@@@@@,@O@@@A@@D@,@@@A@@@@@@,@@@@C@@@A@,@@@@@@B@@@:'RO 1,5
1120 DATA B@@@@@@@P@,@AAA@@@@@@,@A@@L@@@E@,@AAA@@@@@@,@P@@@SAA@@
1130 DATA @A@@A@@@A@,@I@@AJ@@@@,@@@@A@@@A@,@@PR@AAA@@,@@@@@@@@@@:'RO 1,6
1140 DATA ,,,,,,,,,
1150 DATA @@@@@@C@@@,@@@@@@@@@@,@@@@@@B@@@,G@@@@@@@@@,@@@@@@@@@@
1160 DATA @@@@H@@@@A,@@@@@@@@@@,@@@@@@@@@@,@@@@@@@@H@,@@@@@@@@@@:'RO 2,1
1170 DATA @@@@@@@@@@,@@@@@A@@@@,@@@A@@F@@@,@D@@@A@@@@,@@@A@@@C@@
1180 DATA @H@@@A@@@@,@@@A@@@@F@,@@@@@@@@@@,@@@@C@@B@@,@@@@@@@@@@:'RO 2,2
1190 DATA @AA@@A@@@@,@@@@@@@A@@,@@@@A@@@@A,A@@@@@A@@@,A@@@CG@@@A
1200 DATA @@B@@@@A@@,@@@@@A@@@@,@A@A@@@@A@,@A@@@@A@@@,@@@@A@@@@@:'RO 2,3
1210 DATA @@@@A@@@@@,@FE@@@@A@@,@@@@@A@@@@,@@@A@@@@A@,@@H@B@A@@@
1220 DATA A@GF@@@@@@,A@@@@A@@F@,@@AA@@@@@@,@@@@C@F@@A,@A@@@@@@@@:'RO 2,4
1230 DATA BC@@@E@@@@,@@@@@@A@@@,@@@@A@@@@@,@A@@@@@@D@,@@@@C@@@@@
1240 DATA A@@@F@@A@@,@@A@@D@@@@,@@@@@A@@@@,@@@A@@@G@@,@A@@@@A@@@:'RO 2,5
1250 DATA @@@@@@@@@@,@E@D@@@@@@,@@@@@@@A@@,@@F@A@@@@@,@@@@@@G@A@
1260 DATA @@@@G@@@@@,@@@@@@A@D@,@@A@@@@@@@,@@@@@AG@@@,@@@F@@B@@@:'RO 2,6
```

★次号から２の１万乗を少しずつＯＦに書いて送りたいのですが，よろしいでしょうか(１年半ぐらいで終わると思います)。(福井県小浜市・ついに次号からスタート!!17才)……【影：♬ダメ。つぐ美：♬ダメ。影：ダメ。つぐ美：ダメ。影：ダメダメヨ。】

PC-8801mkⅡSR以降(N88-BASIC V2モード)用

くぎになった体を元に戻そう

僕(ぼく)の宗教(しゅうきょう)へはいれ



●佐藤宣和

◈STORY

北のほうからきた少年が，この小さな村に宗教を広めにきた。

ある日，1人の若者がその少年に，「くぎ」を投げてしまった。そうしたら，自分の体が「くぎ」になってしまった。自分の体をもとにもどすために，旅にでた。

◈内　容

各ステージにある，四角形のダイヤモンドを取るものです。

◈遊びかた

タイムが終わるまでに，ダイヤモンドを取ってください。

ただし，マジックの数が0になると自分が1人減ります。

◈操作方法

テンキーの②④で左右に「くぎ」が動きます。スペース・キーと方向キーを押すと，マジックの数だけBLOCKをだしたり消したりします。

◈改造のアドバイス

RESTやタイムやマジックは変数表を見て変えてください。

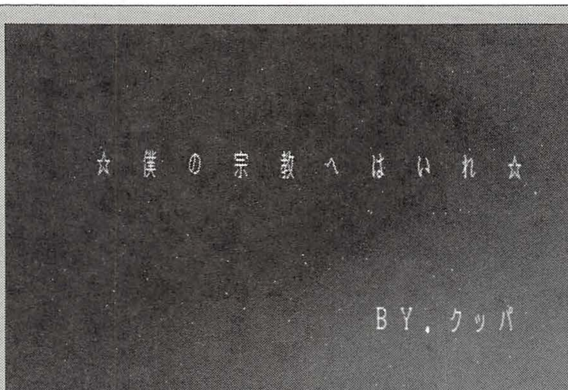
★参考にしたもの

- 筋肉少女帯の「僕の宗教へようこそ」
- ベーマガ1990年2月号154ページ佐々木賢臣さんの「ジダンの塔3」

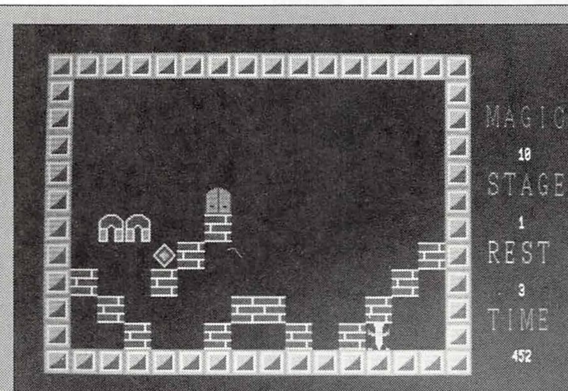
《第1表》変数表

変数	内容	
TM	タイムの数	
ST	ステージ・データ	
DA%	ダイヤモンド	キャラクターのデータ
KA%	壁	キャラクターのデータ
BL%	ブロック	キャラクターのデータ
GE%	磁石	キャラクターのデータ
TB%	とびら	キャラクターのデータ
KU%	くぎ	キャラクターのデータ
MJ	漢字のデータ	
X, Y	自分の座標	
RS	自分の数	

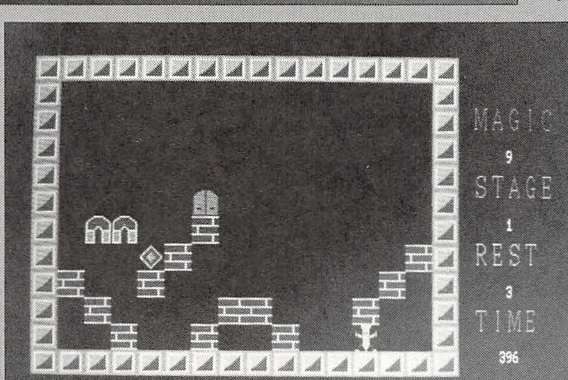
1：壁　2：ブロック　3：磁石
4：とびら　5：ダイヤモンド



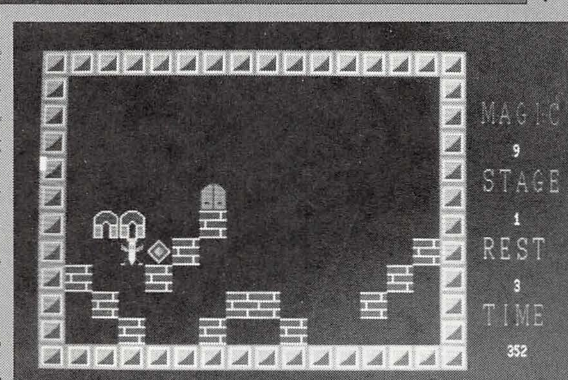
◀《写真1》これがタイトル画面です。それにしてもなんてあぶないタイトルなんだ



◀《写真2》なぜかくぎになってしまった体をもとにもどすためにゴールをめざせ！



▶《写真3》マジック・ポイントを使えばブロックをだしたり消したりできるぞ



▶《写真4》体がくぎになってしまっただけあって，磁石にくっつく

★影さんはときどきP.Nを無視して本名を載せることがありますが，あれはプライバシーの侵害なのでは…。(千葉市・加藤哲也18才)
……【影：P.Nって何だ？　あっそうか，ペンナマエね。しかし，せっかく載るんだから，どうどうと本名を載せたらどうなんだい。】

僕の宗教へはいれのプログラム・リスト

```
10 '=========================  SHOKI(ｷｬﾗｸﾀｰﾉ ﾖﾐｺﾐ)  ======================
20 CLS 3
30 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0:NEW CMD
40 DIM MP(16,11),MJ(55),KA%(97),BL%(97),GE%(97),TB%(97),KU%(97),DA%(97)
50 FOR I=0 TO 97:READ A$:KA%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
60 FOR I=0 TO 97:READ A$:BL%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
70 FOR I=0 TO 97:READ A$:GE%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
80 FOR I=0 TO 97:READ A$:TB%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
90 FOR I=0 TO 97:READ A$:KU%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
100 FOR I=0 TO 97:READ A$:DA%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
110 RESTORE 1790:FOR I=0 TO 55:READ M$:MJ(I)=VAL("&H"+M$):NEXT I
120 '======================  T I T L E ( ﾀｲﾄﾙ )  ======================
130 CLS 3:ST=1:RS=3:COLOR 7
140 FOR I=18 TO 27:PUT@((I-17)*55,50),KANJI(MJ(I)),,7,0:NEXT I
150 FOR I=28 TO 33:PUT@((I-27)*30+360,140),KANJI(MJ(I)),,7,0:NEXT I
160 CMD BGM 1:CMD PLAY "T150V10@55L28O6CCFFGC"
170 X=INT(RND(1)*600):Y=INT(RND(1)*200):C=INT(RND(1)*7):PSET(X,Y),C
180 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 160 ELSE 200
190 '======================  S T A G E ( ﾖﾐｺﾐ )  ======================
200 CLS 3:X=12:Y=10:TM=500:DM=0
210 ON ST GOSUB 220,230,240,250,260:GOTO 270
220 RESTORE 1590:SA=1:M=10:RETURN
230 RESTORE 1630:SA=1:M=12:RETURN
240 RESTORE 1670:SA=1:M=17:RETURN
250 RESTORE 1710:SA=2:M=21:RETURN
260 RESTORE 1750:SA=2:M=35:RETURN
270 FOR GY=0 TO 11:READ A$:FOR GX=0 TO 15
280 MP(GX,GY)=VAL(MID$(A$,GX+1,1))
290 ON MP(GX,GY) GOSUB 310,320,330,340,350
300 NEXT GX:NEXT GY:GOTO 360
310 PUT@(GX*32,GY*16),KA%:RETURN
320 PUT@(GX*32,GY*16),BL%:RETURN
330 PUT@(GX*32,GY*16),GE%:RETURN
340 PUT@(GX*32,GY*16),TB%:RETURN
350 PUT@(GX*32,GY*16),DA%:RETURN
360 FOR A=0 TO 4:PUT@(A*20+530,30),KANJI(MJ(A)),,4,0:NEXT A
370 FOR B=5 TO 9:PUT@(B*20+430,70),KANJI(MJ(B)),,6,0:NEXT B
380 FOR C=10 TO 13:PUT@(C*20+330,110),KANJI(MJ(C)),,5,0:NEXT C
390 FOR D=14 TO 17:PUT@(D*20+250,150),KANJI(MJ(D)),,3,0:NEXT D
400 '======================  M A I N (ｺﾝﾄﾛｰﾙ)  ======================
410 I0=INP(0):I1=INP(1):I9=INP(9)
420 IF I0=255 AND I1=255 AND I9=255 THEN ELSE LINE(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),
0,BF
430 X0=X:Y0=Y
440 IF I9=191 AND I0=191 THEN DR= 1:GOSUB 670
450 IF I9=191 AND I0=239 THEN DR=-1:GOSUB 670
460 X=X+(I0=239)-(I0=191)
470 ON MP(X,Y) GOSUB 520,520,520,770,800:GOSUB 590
480 PUT@(X*32,Y*16),KU%,PSET
490 TM=TM-1:IF TM<=0 THEN H=3:GOTO 830
500 LOCATE 70,12:PRINT ST:LOCATE 70,17:PRINT RS:LOCATE 69,22:PRINT TM
510 LOCATE 70,7:PRINT M:CMD BGM 1:CMD PLAY "T170L28@7CFED":GOTO 410
520 IF I0=239 THEN E= 1
530 IF I0=191 THEN E=-1
540 IF MP(X+E,Y-1)=2 THEN 570
550 IF MP(X,Y-1)=0 THEN Y=Y-1:RETURN
560 IF MP(X,Y-1)=4 THEN Y=Y-1:GOSUB 770:RETURN
570 X=X0:Y=Y0:RETURN
580 '======================  KUGI  ﾉ  ｲﾄﾞｳ    ======================
590 IF MP(X,Y-1)=3 THEN PUT@(X*32,Y*16),KU%,PSET:RETURN
600 IF MP(X,Y+1)=5 THEN Q=1:GOSUB 630:GOTO 800
610 IF MP(X,Y+1)=4 THEN 770
620 IF MP(X,Y+1)<>0 THEN RETURN
630 LINE(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),0,BF:Y=Y+1:PUT@(X*32,Y*16),KU%,PSET
640 IF Q=1 THEN RETURN
650 GOTO 620
660 '======================  BLOCK MAGIC  1    ======================
670 IF MP(X+DR,Y)=0 THEN 730
680 IF MP(X+DR,Y)<>2 THEN RETURN
690 CMD PLAY "@32C32":CX=X+DR:CY=Y:LINE(CX*32,CY*16)-(CX*32+31,CY*16+15),0,BF
700 MP(CX,CY)=0:M=M-1:LOCATE 70,7:PRINT M:IF M<=0 THEN H=1:GOTO 830
710 RETURN
720 '======================  BLOCK MAGIC  2    ======================
730 CMD PLAY "@32C32":CX=X+DR:CY=Y:PUT@(CX*32,CY*16),BL%
740 MP(CX,CY)=2:M=M-1:LOCATE 70,7:PRINT M:IF M<=0 THEN H=1:GOTO 830:RETURN
750 RETURN
760 '======================  TOBIRA  ﾊ ﾝ ﾃ ｲ    ======================
770 IF SA=DM THEN H=2:PUT@(X*32,Y*16),KU%:GOTO 830
780 X=X0:Y=Y0:RETURN
790 '======================  DAIYAMONDO ﾊﾝﾃｲ  ======================
800 CMD PLAY "@32L60CC+DD+EFE+GF+AA+B":MP(X,Y)=0:DM=DM+1
810 RETURN
820 '======================  ENDING ( ｵﾜﾘ )   ======================
830 LINE(180,60)-(350,120),3,BF:LINE(186,63)-(344,117),4,BF
840 ON H GOSUB 850,860,870:FOR I=0 TO 100:NEXT I:ON H GOTO 880,900,880
850 FOR I=34 TO 37:PUT@((I-33)*30+185,83),KANJI(MJ(I)),,6,0:NEXT I:RETURN
860 FOR I=38 TO 41:PUT@((I-37)*30+185,83),KANJI(MJ(I)),,6,0:NEXT I:RETURN
870 FOR I=42 TO 45:PUT@((I-41)*30+185,83),KANJI(MJ(I)),,6,0:NEXT I:RETURN
880 FOR I=1 TO 3:CMD PLAY "T110L9@10Q6O6FDCCCDO5DEFEFA":NEXT I
890 RS=RS-1:IF RS<=0 THEN 930 ELSE 200
900 FOR I=1 TO 3:CMD PLAY "T120L10@10Q6O6ADFCCDEEFDDFC":NEXT I
```

PC-8801 mkII SR

★影さん！私が魔界に帰ってる間につぐ美さんに手をだすとは何事だ！今すぐ返せ！(滋賀県大津市・**高桑由博20才**)……【**編**：そうだったんですか影さん。ケーベツします。**Dr.D**：仕事もロクにしないで何をやっとるんじゃ。**影**：私が何をしたと言うのだ!!】

```
910 ST=ST+1:IF ST>=6 THEN 1010 ELSE 200
920 '======================= A L L  D E I D  ======================
930 CLS 3:C=0
940 FOR J=1 TO 12:A$=INKEY$:C=C+1:IF C>7 THEN C=1
950 FOR I=46 TO 48:PUT@((I-45)*80+120,80),KANJI(MJ(I)),,C,0:NEXT I
960 LOCATE 22,18:COLOR C:PRINT "[ P U S H ｢ Y ｣ K E Y ]"
970 CMD PLAY "T180L10@32O4L8A.E16A>D<BAG":NEXT J
980 B$=INKEY$:IF B$="Y" OR B$="y" THEN 130
990 GOTO 980
1000 '=======================  A L L  C L E A R  ======================
1010 CLS 3:C=0
1020 FOR J=1 TO 12:A$=INKEY$:C=C+1:IF C>7 THEN C=1
1030 FOR I=49 TO 55:PUT@((I-48)*40+140,80),KANJI(MJ(I)),,C,0:NEXT I
1040 LOCATE 22,18:COLOR C:PRINT "[ P U S H ｢ Y ｣ K E Y ]"
1050 CMD PLAY "T180L10@1Q5O6DDCCDEEEDDC":NEXT J
1060 B$=INKEY$:IF B$="Y" OR B$="y" THEN 130
1070 GOTO 1060
1080 '=======================  CHARACTER (ｷｬﾗｸﾀｰ)  ========================
1090 '------------------------       ｶ ﾍﾞ          ------------------------
1100 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,FFFF,FFFF,0000,0000,FF3F,FCFF,FFFF,FFFF
1110 DATA FF0F,F0FF,FF3F,FCFF,FFFF,FFFF,FF0F,B0FF,FF3F,FCFF,00FC,3F00,FF0F,30FF
1120 DATA FF3F,FCFF,00FC,3F00,FF0F,30FC,FF3F,FCFF,00FC,3F00,FF0F,30F0,FF3F,FCFF
1130 DATA 00FC,3F00,FF0F,30C0,FF3F,FCFF,00FC,3F00,FF0F,3000,FF3F,FCFF,00FC,3F00
1140 DATA FC0F,3000,FF3F,FCFF,00FC,3F00,E00F,3000,FF3F,FCFF,00FC,3F00,000F,3000
1150 DATA FF3F,FCFF,00FC,3F00,000C,3000,FF3F,FCFF,00FC,3F00,FF0F,F0FF,FF3F,FCFF
1160 DATA FFFF,FFFF,0000,0000,FF3F,FCFF,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000,FFFF,FFFF
1170 '------------------------       ﾌﾞ ﾛ ｯ ｸ       ------------------------
1180 FOR
1190 DATA 0020,0010,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0000,C000,FFFF,FFFF,0000,C000
1200 DATA 0000,C000,FFFF,FFFF,0000,C000,0000,C000,FFFF,FFFF,0000,C000,0000,C000
1210 DATA FFFF,FFFF,0000,C000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0003,0000,FFFF,FFFF
1220 DATA 0003,0000,0003,0000,FFFF,FFFF,0003,0000,0003,0000,FFFF,FFFF,0003,0000
1230 DATA 0003,0000,FFFF,FFFF,0003,0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0000,C000
1240 DATA FFFF,FFFF,0000,C000,0000,C000,FFFF,FFFF,0000,C000,0000,C000,FFFF,FFFF
1250 DATA 0000,C000,0000,C000,FFFF,FFFF,0000,C000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1260 '------------------------       ｼﾞ ｼ ｬ ｸ       ------------------------
1270 DATA 0020,0010,3F00,00FC,3F00,00FC,3F00,00FC,C001,8003,FF01,80FF,C001,8003
1280 DATA 000E,7000,FF0F,F0FF,000E,7000,0030,0C00,FF3F,FCFF,0030,0C00,0060,0600
1290 DATA FF7F,FEFF,0060,0600,0060,0600,FF7F,FEFF,0060,0600,0360,06C0,FF7F,FEFF
1300 DATA 0360,06C0,0C60,0630,FC7F,FE3F,0C60,0630,F07F,FE0F,F07F,FE0F,F07F,FE0F
1310 DATA F07F,FE0F,3060,060C,3060,060C,7077,1E0F,3060,060C,B068,E60C,7073,EE0E
1320 DATA 3060,060C,B06C,160D,7075,1E0F,3060,060C,B06A,E60C,7076,EE0E,3060,060C
1330 DATA B069,160F,7077,1E0F,3060,060C,B068,E60C,F07F,FE0F,F07F,FE0F,F07F,FE0F
1340 '------------------------       ﾄ ﾋﾞ ﾗ         ------------------------
1350 DATA 0020,0010,0000,0000,3F00,00FC,0000,0000,0000,0000,C103,C083,3E00,007C
1360 DATA 0000,0000,010C,3080,FE03,C07F,0000,0000,0130,0C80,FE0F,F07F,0000,0000
1370 DATA 01C0,0380,FE3F,FC7F,0000,0000,01C0,0380,FE3F,FC7F,0000,0000,01C0,0380
1380 DATA FE3F,FC7F,0000,0000,01C0,0380,FE3F,FC7F,0000,0000,01C0,0380,FE3F,FC7F
1390 DATA 0000,0000,01C0,0380,FE3F,FC7F,F80F,F01F,01C0,0380,0630,0C60,180C,3018
1400 DATA 01C0,0380,0630,0C60,F80F,F01F,01C0,0380,0630,0C60,0000,0000,01C0,0380
1410 DATA FE3F,FC7F,0000,0000,01C0,0380,FE3F,FC7F,0000,0000,FFFF,FFFF,0000,0000
1420 '------------------------       ｸ ｷﾞ          ------------------------
1430 DATA 0020,0010,3F00,00FC,0000,0000,3F00,00FC,3F00,00FC,0000,0000,3F00,00FC
1440 DATA 0F00,00F0,0700,00E0,0F00,00F0,0F00,00F0,0700,00E0,0F10,08F0,0D00,00B0
1450 DATA 0500,00A0,0D18,18B0,0D01,80B0,0501,80A0,0D1E,78B0,ED01,80B7,E501,80A7
1460 DATA 0D1E,78B0,FF01,80FF,F701,80EF,0F00,00F0,0F00,00F0,0700,00E0,0F00,00F0
1470 DATA 0F00,00F0,0700,00E0,0F00,00F0,0F00,00F0,0700,00E0,0F00,00F0,0F00,00F0
1480 DATA 0700,00E0,0F00,00F0,0F00,00F0,F700,00EF,0F00,00F0,0700,00E0,8301,80C1
1490 DATA 0700,00E0,0300,00C0,0103,C080,0300,00C0,0100,0080,001F,F800,011F,F880
1500 '------------------------     ﾀﾞ ｲ ﾔ ﾓ ﾝ ﾄﾞ     ------------------------
1510 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0100,0080,0100,0080,0100,0080
1520 DATA 0600,0060,0700,00E0,0600,0060,1800,0018,1F00,00F8,1800,0018,6000,0006
1530 DATA 7F00,00FE,6000,0006,8001,8001,FF01,807F,8101,8081,0006,6000,FF07,E01F
1540 DATA 0706,60E0,0018,1800,FF1F,F807,1F18,18F8,0018,1800,FF1F,F807,1F18,18F8
1550 DATA 0006,6000,FF07,E01F,0706,60E0,8001,8001,FF01,807F,8101,8081,6000,0006
1560 DATA 7F00,00FE,6000,0006,1800,0018,1F00,00F8,1800,0018,0600,0060,0700,00E0
1570 DATA 0600,0060,0100,0080,0100,0080,0100,0080,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1580 '=======================  S T A G E  1    ========================
1590 DATA 1111111111111111,1              1,1              1,1              1
1600 DATA 1              1,1     4        1,1 33  2        1,1    52       21
1610 DATA 12  2        2 1,1 2    22   2  1,1  2  2  2 2   1,1111111111111111
1620 '=======================  S T A G E  2    ========================
1630 DATA 1111111111111111,1          52 21,1    2    2 2 21,1   2     2    1
1640 DATA 1  2    22222  1,1 2       2  4 1,123232  22222  1,1 2       2    1
1650 DATA 1  2   2  2    1,1   2   2      1,1    2   22    1,1111111111111111
1660 '=======================  S T A G E  3    ========================
1670 DATA 1111111111111111,1 2333     22  1,1 2  52   2  2 1,1 2   2  2   2 1
1680 DATA 1 2   2  2     1,1 2222   2     1,1 2 2    2     1,1 2  2   2     1
1690 DATA 1 2   2  2   2 1,1 2   2  2   2 1,1 2    22 2  241,1111111111111111
1700 '=======================  S T A G E  4    ========================
1710 DATA 1111111111111111,13   42222    31,1    2    2    1,1   2 2222 2   1
1720 DATA 1  2  2552  2  1,1 2  2 22 2  2 1,1 2  2 22 2  2 1,1 2  3 22 3  2 1
1730 DATA 1 2  2 22 2  2 1,1 2 22    22 2 1,1 2  2 22 2  2 1,1111111111111111
1740 '=======================  S T A G E  5    ========================
1750 DATA 1111111111111111,1 22222  2   241,1 2    2 22522 1,1 2    2 2 2 2 1
1760 DATA 1 2    2 2 2 2 1,1 23322  2 2 2 1,1 25   2 2 2 2 1,1 2    2 2 2 2 1
1770 DATA 1 2    2 2 2 2 1,1 2    2 2 2 2 1,1 22222  2 2 2 1,1111111111111111
1780 '***********************  KANJI  DATA    ************************
1790 DATA 234D,2341,2347,2349,2343,2353,2354,2341,2347,2345,2352,2345,2353,2354
1800 DATA 2354,2349,234D,2345,2179,4B4D,244E,3D21,3635,2458,244F,2424,246C,2179
1810 DATA 2342,2359,2125,252F,2543,2551,4B62,4B21,4E4F,2330,4326,3D50,2440,212A
1820 DATA 3B7E,3456,242E,246C,242A,246F,246A,242B,2469,2440,242C,497C,3368,212A
```


★影さん，豆をおもいっきりあてて影さんの中の鬼を追い払ってあげましょう。（群馬県多野郡・**高橋敏行17才**）……【**影**：しまった。私の中の鬼を追い払われてしまった。どうしよう，グテグテ。ウダウダ…。**つぐ美**：どうやら仕事の鬼って言いたそうね。】

PC-8801mkIISR以降（N88-BASIC V2モード）用



アリジゴクアステロイドを抜けろ！

THINGS SHOT（シングス ショット）

●中野雅之

STORY

未知の電波を発する惑星ツグーミク。この星を調査すべく最新宇宙探査機シングスシャドーが発進された。しかし，シャドーが光速ワープを抜けだした場所は魔のアリジゴクアステロイド（通称ヘンベース）であった。

「これはいったい！」と思う間もなく君にアステロイドが襲いかかった。

PLAY

④・⑥またはジョイスティックで自機シングスシャドーを動かし，スペース・キーまたはトリガで弾を撃ち，スター（10P＋S）やアリジゴク（100P＋S）を倒してください。

ある程度時間がたつと耐久力のあるアリジゴクが画面を左右に動きます。これを全滅させると１面クリア。

全８面あり，2000で１機増え，あとは3000EVERYで増えます。LEFTが０でやられると終わりです。

プログラムの改造

Ｖ１モードで動かす方法ですが，下の命令を190行から200行の間に入れてください。

```
POKE &HB820, &H18
POKE &HB821, &HC
POKE &HB841, &H18
POKE &HB842, &H9
```

そして，210行と230行を消してください。スピードが遅いと思う人は130行の後ろに，OUT 81, 0を付けたしてください（テキストが見えなくなるのでエラーがでたとき困りますが）。漢字ロムが必要。

その他

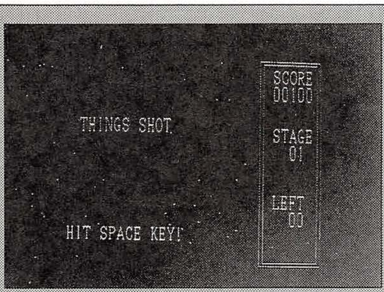
ESC キーでポーズ，再開はスペース・キーです。

参考にした物

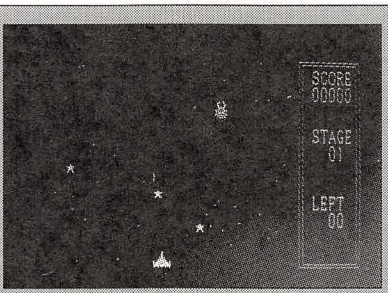
マーベルランド（ナムコ）
パロディウスだ！（コナミ）
マシン語ゲームプログラミング（アスキー）
マシン語ゲームグラフィックス（小学館）

CHECKER FLAG

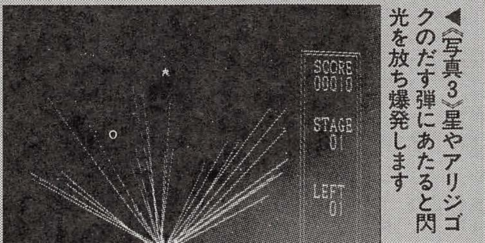
影：では今回は私が。アリジゴクはウスバカゲロウの幼虫で寺の床下などによく見られます。
Dr.D：何を言っとる。
影：フフフ，じつは子供の頃私はアリジゴクをかっていたのですよ。
Dr.D：ま，まあそれはいいとしてこのゲーム，アリジゴクのキャラを使うのなら単なるシューティングで終わらすにはもったいない。アリジゴクのかける砂をさけるアリさん等，もっとキャラを生かしたゲーム作りを。



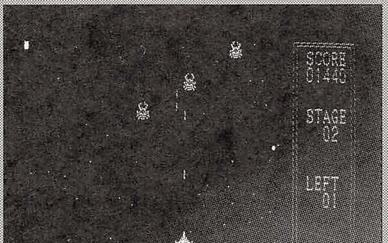
◀《写真1》これがタイトル画面です。全8面あり、自機はレフト制です



◀《写真2》星は10点、アリジゴクは100点入り、2000点で1機増えます



◀《写真3》星やアリジゴクのだす弾にあたると閃光を放ち爆発します



◀《写真4》一定距離進むと、ボスのアリジゴクがでてきます

★影さん，バレンタインデーはいかがでしたか？。影：一度30年ものを味わってみたいものだ。一同：それはバランタイン（笑）。（静岡県富士市・上杉鉄平16才）……【つぐ美：それがおかしいのよ，確かにチョコにドッグフードを入れておいたのに今だにピンピン……。】

THINGS SHOTのプログラム・リスト

```
100 ' 8888888888888888      >Things Shot !!  M.Nakano 1990<      8888888888888888
110 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN 0,0:CLS 3
120 CLEAR ,&HB4FF:GOSUB 870:CLS
130 COLOR=(1,7):COLOR=(2,1):COLOR=(4,6):COLOR=(5,0)
140 DEF USR0=&HBBF7         :'┐
150 DEF USR1=&HBC25         :'ト マチカ゛エナイヨウニ !
160 DEF USR2=&HBC15         :'|
170 DEF USR3=&HBA30         :'┘
180 LINE(520,0)-(639,199),2,B
190 LINE(527,3)-(632,196),2,B
200 RESTORE 710
210 OUT &H44,&H7:OUT &H45,INP(&H45) AND &H3F     :' JOY STICK ショキカ
220 FOR J=0 TO 5:GOSUB 670:NEXT
230 A=INP(9)
240 OUT &H44,&HF:B=INP(&H45)      :' トリカ゛- ヲ B ニ
250 IF A=191 OR B=254 THEN 270
260 A=USR3(0):GOTO 230
270 GOSUB 650:A=USR0(0)
280 ' 8888888888888888         CHECK !  CHECK !  CHECK !         8888888888888888
290 CK=PEEK(&HBF68)
300 ON CK GOTO 320,320,450
310 ' 8888888888888888                WOW ! OUCH!                8888888888888888
320 FOR I=0 TO 25:BEEP 1:BEEP 0
330 X=INT(RND*500)                 :Y=INT(RND*120)+30
340 MX=PEEK(&HBF26)*8+INT(RND*16)+8:MY=49*4+INT(RND*-8)+4
350 LINE(X,Y)-(MX,MY),6:NEXT
360 FOR I=0 TO 1000:NEXT
370 GOSUB 650
380 IF CK=1 THEN 410
390 A=USR1(0):GOTO 290
400 ' 8888888888888888               OH ! GAME OVER              8888888888888888
410 RESTORE 780:GOSUB 670
420 FOR L=0 TO 2500:NEXT
430 GOSUB 650:GOTO 200
440 ' 8888888888888888                NICE CLEAR!                8888888888888888
450 G=PEEK(&HBF22)
460 IF G=9 THEN 530
470 RESTORE 790:FOR J=0 TO 2:GOSUB 670:NEXT
480 BEEP 1:FOR I=0 TO 20:NEXT:BEEP 0
490 FOR I=0 TO 2000:NEXT
500 GOSUB 650
510 A=USR2(0):GOTO 290
520 ' 8888888888888888               OVER & ENDING               8888888888888888
530 FOR I=0 TO  3:     BEEP 1
540 FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP 0
550 COLOR=(0,7)  :FOR K=0 TO 1000:NEXT
560 COLOR=(0,0)  :NEXT
570 GOSUB 650
580 RESTORE 830
590 FOR J=0 TO 2:GOSUB 670:NEXT
600 A=USR3(0)
610 FOR I=0 TO 80:NEXT
620 IF INP(9)<>191 THEN 600
630 GOSUB 650:GOTO 410
640 ' 8888888888888888               CLEAN SCREEN                8888888888888888
650 LINE(0,0)-(519,199),0,BF:RETURN
660 '8888888888888888          WRITE MESSAGE FOR PLAYER          8888888888888888
670 READ X,Y,L
680 FOR I=1 TO L:READ A$:CODE=VAL("&H"+A$)
690 PUT@(X+I*16,Y),KANJI(CODE),PSET,7,0:NEXT:RETURN
700 '8888888888888888              THIS IS  MESSAGE !            8888888888888888
710 DATA 528,  8, 5,2353,2343,234F,2352,2345
720 DATA 592, 24, 1,2330
730 DATA 528, 64, 5,2353,2354,2341,2347,2345
740 DATA 528,128, 4,234C,2345,2346,2354
750 DATA 156, 56,11,2354,2348,2349,234E,2347,2353,2121,2353,2348,234F,2354
760 DATA 134,160,14,2348,2349,2354,2121,2353,2350,2341,2343,2345,2121,234B
770 DATA             2345,2359,212A
780 DATA 184, 72, 9,2347,2341,234D,2345,2121,234F,2356,2345,2352
790 DATA 208, 40, 6,2343,234C,2345,2341,2352,212A
800 DATA 184, 80, 9,2342,234F,234E,2355,2353,2121,2335,2330,2330
810 DATA 144,120,14,2347,234F,2121,234E,2345,2358,2354,2121,2353
820 DATA             2354,2341,2347,2345,212A
830 DATA  96, 24,20,372F,244F,2522,2539,2546,256D,2524,2549,2472,444C,3261
840 DATA             2439,246B,2433,2448,242C,2447,242D,243F,212A
850 DATA 160, 64,11,243D,2437,2446,372F,244E,382B,243F,2462,244E,244F,2129
860 DATA 200,108, 7,2444,2445,242F,2144,2144,2129,212A
870 ' 8888888888888888       WRITE  MACHINE LANGUAGE & TIME      8888888888888888
880 LOCATE  0,0:PRINT "S"
890 LOCATE 33,0:PRINT "マシンコ゛ カキコミチュウ"
900 LOCATE 78,0:PRINT "E"
910 LOCATE  0,1
920 ADR=&HB500:LI=1030:RESTORE 1040
930 FOR I=0 TO 78:SU1=0:PRINT "■";
940 READ A$,SUM$
950 FOR J=0 TO 62 STEP 2
```


★提案。ベーマガ発売日の翌日に最初に影さんにさわっていただいたハガキは無条件で載せるというのはどうでしょうかね。(神奈川県横浜市・**つげ義春18才**)……【**編**：ダメダメ，その日に影さんが出社しているとは限らないでしょうが。ね，わかったかい。】

```
960 B$=MID$(A$,J+1,2):C=VAL("&H"+B$):SU1=SU1+C
970 POKE ADR,C:ADR=ADR+1
980 NEXT:LI=LI+10
990 SU2=SU1 AND &HFFF:SU3=VAL("&H"+SUM$)
1000 IF SU2<>SU3 THEN LOCATE 0,5:PRINT LI;"ｷﾞｮｳﾒﾉ DATAｶﾞ ﾁｶﾞｳﾖｳﾃﾞｽ｡":BEEP:END
1010 NEXT:RETURN
1020 ' ８８８８８８８８８８８８８８８８   MACHINE LANGUAGE ( HEART & BRAIN )   ８８８８８８８８８８８８８８８８
1030 ' DAT +0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F+0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F,SUM
1040 DATA 0000000006B5F308D92169BF343E03D3E4D908FBC9000180000000180000000180,A2C
1050 DATA 00000180000003C0000013C8000013C800001668000CDB30080DDBB01C3DDBB,96C
1060 DATA C3CFDDBBF3DFDC3BFBDFDFFBFBDCCFF33BC0C3C303000C300000300C0000C813,137
1070 DATA 000180018000D00B000062460003BDC00001C380006624660066246600031C38,663
1080 DATA C0007FFE00070000E00C3FFC3000C00300018FF180018003C0FFFF3FFC0FF01F,CFA
1090 DATA F83C3C700E018001800180018001800180018003C00180018001800180018001,8BE
1100 DATA 8001800180000004182318C0810E0070810318C4182CD0FB7D35CCDE0B5D35FC9,CB8
1110 DATA 01FF10ED5B27BF2A29BFEDA0EDA0EDA0EDA07BC64C5F30011410EFC9CD0FB7D3,0E3
1120 DATA 5CCD07B6D35FC901FF10114D002A27BF3E007723772377237771910F6C9CD0FB7,C5D
1130 DATA D35ECD28B6D35FC92A29BFED5B27BF01FF08EDA0EDA07BC64E5F30011410F3C9,038
1140 DATA CD0FB7D35ECD4BB6D35FC9114F0001FF08AF7723771910FAC906282182BD3E08,D75
1150 DATA D35CCD74B606282182BD3E14D35DCD74B6D35FC95E2356122310F9C92180BD7E,EE2
1160 DATA B72816AF77233E085E83FED2CAB0B67716BDEB3E08CDA2B6C93E0177235E16BD,ED8
1170 DATA AFEB0604D35C5E2356122310F9D35FC93E8218DBF33EB5ED47AF3269BF3E01D3,ECB
1180 DATA E63E03D3E4FBC97EF5D5E60FCDDDB6D1F11B1B07070707E60FCDDDB6C921DCBD,22B
1190 DATA 4F0600097E6F26170610D35C7DD3E87CD3E9D3EA000023DBE912DBE81312D3EB,E99
1200 DATA 3E4FCD0AB710E5D35FC9835FD014C968260029292929292909 0100C0092227BF,AF9
1210 DATA C9214FBF1195B5ED5329BF0608C5E57EB72829FEFFCAB6B7F5E5234E2346CD40,0AE
1220 DATA B6E123237EFE30CA00B8F1FE01286DFE022874FE03CADAB72B2BAF773A6ABF47,FAE
1230 DATA 3A6BBFB8282C382ACD9AB7063BB838223A6ABF3C326ABF01DABD0A5F030A571A,BBC
1240 DATA B7282713ED53DABD77CD9AB72377233E0077E1232323C11094C9E52125BFED5F,EA5
1250 DATA 8686863C77063FA0E1C9E51172BFED53DABDE1C377B73E0577C392B77E3C7747,0E2
1260 DATA 2B4ECD1DB618CB7E3C47772B7EFE0028263D4F77CD1DB6C392B77E3C47772B7E,D39
1270 DATA FE3FCAEEB73C4F77CD1DB6C392B72B3E0277237EC3D1B72B3E0377237EC3E5B7,00B
1280 DATA F12B2BAF77016ABF0A3D02C392B72169BF7EFE0B38F8AF77C90115B5ED4329BF,EBE
1290 DATA 3E0ED344DB45CB572826CB5F2841DB00CB67CA50B8CB77CA6FB8DB09CB77CABB,043
1300 DATA B83E0FD344DB45CB47CABBB8326CBFC9CB7728E63A26BFFE0028DF4F062ECDFC,071
1310 DATA B52126BF7E3D774F062ECDD5B518CB3A26BFFE3D28C44F062ECDFCB52126BF7E,E75
1320 DATA 3C774F062ECDD5B5C33AB8C92143BF3E0C47C5E57EB7281B23237EFE2FDAB3B8,F17
1330 DATA 2B3A26BF96C603FE053008E1C12167BF36FFC9E1C123232310D8C9216CBF7ECB,F1C
1340 DATA 77C8CB47C8AF77CDCBB8C9212BBF06047EB7C2E3B83E0177233A26BF3C77233E,F0B
1350 DATA 2C77C923232310E8C9212BBF11A5B5ED5329BF0604C5E57EB72816234E2346E5,D1A
1360 DATA CD40B6E17EFE0028103D77472B4ECD1DB6E1C123232310DDC9AF2B2B7718F206,DB9
1370 DATA 08214FBFC57EB7CA48B923112BBF06041AB7CA41B9131A96C602FE05DA51B918,D43
1380 DATA 0113131310EA1801232323C110D6C397B913231A963CFE03DA5FB92BC343B9AF,C1E
1390 DATA E5D5E51B1B2B2B123EFF77131A4F131A47CD40B6E17E472B7E4F11C5B5ED5329,D36
1400 DATA BFCD1DB60601CD0DBAD1E123133A6ABF3D326ABFC34BB9DD2137BF0603C5212B,DB2
1410 DATA BF0604DD7E00B7281B7EB72328127EDD9602FE05300A237EDD9603FE05380E2B,B6B
1420 DATA 232310DF110400DD19C110D1C92B2BAF7723E5C54E2346CD40B6C1E1DD7E013D,DA9
1430 DATA DD7701B7CAE9B918D7AFDD7700DD4603DD4E02E5CDFCB50610CD0DBAE1233A1D,025
1440 DATA BFB728C03A70BF3C3270BF18B7211EBF7E802777DC27BA11CAC7CDC7B6211FBF,F75
1450 DATA 11C6C7CDC7B6C9237E06018027772BC9F3CD59B6CD7CB6FBC9211FBF7E2124BF,07E
1460 DATA 46B8C02123BF7E0601802777114AEDCDC7B62124BF7E0603802777C92137BF7E,CFD
1470 DATA B7C295BA11D9BE1AB72821AF123E0277233E01773E3D237723CD9AB7E60F7747,CE4
1480 DATA 2B4E2155B52229BFCDD5B5C93E0177122377AF18E1232323237DFE43D018BD21,CE8
1490 DATA 37BF0603C57EB7CA02BBE523234E2346CDFCB5E17EFE01CADDBA23237EB7CA12,FF6
1500 DATA BB4F3A26BFC601B9CC20BB0D79772346E52155B52229BFCDD5B5E1182823237E,E0C
1510 DATA FE3CCA0ABB4F3A26BFD603B9CC20BB0CC3CCBA2B2B3E027718C02B2B3E0177C3,D79
1520 DATA DDBA23232323C1109BC93A1DBFB7280A18E13A1DBFB7280218E0AF2B2B7718E2,CB5
1530 DATA E523462143BF7EB7C238BB3EFF77793C3C2377237877E1C92323233E4FBDC226,DF1
1540 DATA BBE1C921B5B52229BF2143BF0604C5E57EB7CA6CBB234E23E546CD40B6E17EFE,0D6
1550 DATA 30D274BB3C77472B4ECD1DB6E1C123232310DBC92B2BAF77C36CBB2AD7BE1172,EAB
1560 DATA BF7EB7281F47E6C00707121378E6300707070707121378E60C0F0F121378E60312,94A
1570 DATA 132318DD2322D7BEAF12C92AD5BE226DBF4678326FBF230EFF1137BFEDA0EDA0,F09
1580 DATA EDA0EDA010F622D5BE211DBF3E01773A22BFFE082803AF18023E08326BBFC906,D0E
1590 DATA 001802060221D1BD1122BF1A5F1600197E80116BBF12C9AF211EBF7723772323,983
1600 DATA 233C77233E0277237721EEBD22D5BE213EBE22D7BE2172BF22DABDCD7BBBAF32,E8E
1610 DATA 21BF321DBFCDB4B6211EBF11CAC7CDC7B6211FBF11C6C7CDC7B62123BF114AED,041
1620 DATA CDC7B62122BF114AD9CDC7B6AF326ABF3270BF3220BF013E00212BBF112CBF77,E03
1630 DATA EDB0CDDFBB2126BF0E1E71062E2115B52229BFCDD5B5CD59B60655C5CD0EB8CD,F83
1640 DATA 19B8CDE9B8CD7CB6CDE9B8C110ED3A1DBFB72803CDABBBCD39BACD19B8CDE9B8,361
1650 DATA CD1FB9CD21B7CD9FBACD43BBCD0EB8CD19B8CDE9B8CD1FB9CD21B7CD9FBACD43,35A
1660 DATA BBCD0EB8CDE9B8CD1FB9CD19B8CDE9B8CD1FB9CD7CB6CD8CB8DB09CB7FCC79BD,452
1670 DATA 3A1DBFB7281D3A6FBF473A70BFB820333E033268BF2122BF7EC601770650CD0D,BBD
1680 DATA BA18652120BF7E3C77FE32CC5CBAFE64CCE3BBFE6ECCDFBBFEA0CC5CBA3A20BF,2B1
1690 DATA B7280B2167BF7EB7C247BDC397BC2121BF7E3C77473EE52122BF4E815F16BD1A,DFB
1700 DATA B8CCABBBC323BD3A1DBFB728062A6DBF22D5BE2123BF7EB728093D773E023268,D8A
1710 DATA BF18053E013268BFF33EF3ED473AC3E6D3E43A0EEFD3E6FBC9DB09CB77C818F9,219
1720 DATA 00A250E45BFC5FD916CCC5FB1AEED7EDA2F084DCA3C03BC247EF4CEBCEF28EC2,4A2
1730 DATA 6AECD7C02BF366E7ECC118D4DBE3B2E709F530F79FC285DD87C2A1EB98CB7AF1,5D3
1740 DATA 22E42DDFAAE88DEF19CC1EC68BF15BE40BD603030404050506067EBF00102030,C46
1750 DATA 40506070809003040405050606070201020000023D080302031D0002032808,340
1760 DATA 0203330F0101101F0703010F1F15020F1F1501101F000201120F0402101F2203,1B9
1770 DATA 02101D00011021000 1101F160302101F20021025200110 1F200101121F105555,28F
1780 DATA 5557555555600FFFFFF555555DDDDF5F7775600999999AAAAAA5A5A66665555,063
1790 DATA BBEE00FFFFAAAAEEBBAABBFFFFEEFAFAAF7E00EEEEEEFAAFAFEB555555555555,621
1800 DATA 55D55595E6E700B5566AAFF77EEDD99BB77DD55AAEE9966B5555555500555555,129
1810 DATA 55555555555555555555555555555555555555B79DA7F5A5FA9779E79EAAA5FA,FBC
1820 DATA B6F500B5EB5EE67AF6D6DBFA5AF5FF55AA55B6DB000000000000000000000000,DDD
```

★本当はこの世にないもの。①真ん丸い鼻クソ。②スネ夫の髪型。③バケツを両腕で持ってろうかに立たされているやつ。④ラーメンにライスを入れてサングラスをかけて食べているお方。(神奈川県秦野市・**ヒッコ15才**)……【影：さあ，みんなで考えよう*!!*】

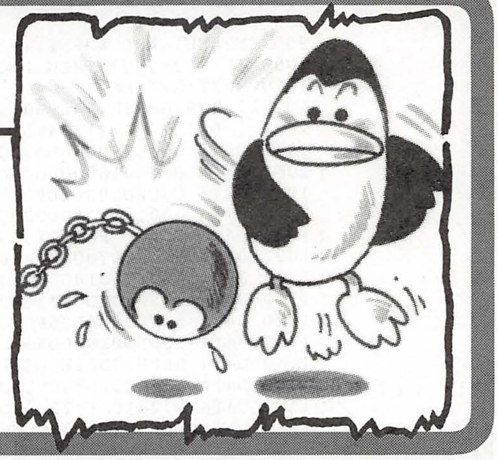
PC-88VA/2/3
(N88日本語BASIC V3.0)用

はねまわるボールをブッコワセ！

Pin Pon Pan！

(ピン ポン パン)

●宮村忠憲



▶はじめに◀

跳ね回るボールをかわして攻撃し，ボールをすべて消せば面クリアというゲームです。

▶遊びかた◀

RUNしてしばらく待つとタイトル画面が現れます。そこでリターン・キーを押せばスタートです。

④と⑥のキーで左右に移動し，スペース・キーで攻撃します。ただし，攻撃中は移動できないので注意してください。ボールにぶつかるとミスになり，残りが0になればゲーム・オーバーです。コンティニューは3回までできます。

6面まであり，クリアするごとにボールが増えてむずかしくなります。

▶プログラムについて◀

リストが1本で短いため，すぐに打ち込めると思います。ぜひ遊んでみてください。またリストはオールBASICなので容易に改造できると思います。たいしたことはやっていません。BGMは鳴るのですが，気に入らなかったらなくしてもらって結構です。

効果音にPSGを2声使い，残り4声でBGMを鳴らしています。

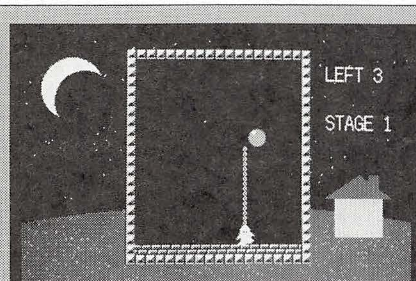
▶最後に◀

グラフィックやBGMに少し凝ってしまったので，このゲーム内容にしては少し長めになってしまいました。あと言い忘れましたが，ボールにはいろいろなタイプがあり，落ちるスピードや間隔が異なります。それらはすべてランダムに決定されるので，プレイするごとに変化します。

★　　　★



▲《写真1》タイトル画面。夜空のお月サマがとってもキレイだね。リターン・キーでスタートだ

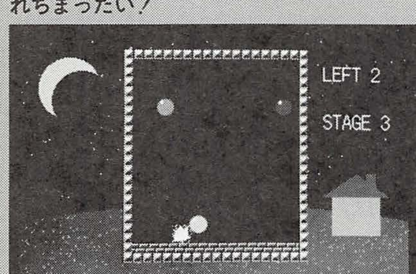


▲《写真2》ボーンボーンとはねているボールをくさりのムチでたたく！ペチペチ

▼《写真3》ボールが壊れればステージ・クリア。くさりをだしている間は動けないので注意ね



▼《写真4》面が進むとボールが増える。ぐおっ，やられちまったい！

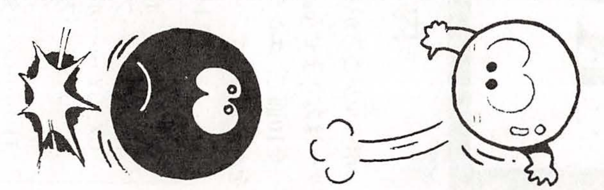


Pin Pon Pan！のプログラム・リスト

```
1000 '  『Pin Pon Pan!』          [PRESENTED BY T.M]
1010 '
1020 '  ○○○ 初期設定 ○○○
1030 CLEAR:DEFINT A-Z:WIDTH 80,20:CONSOLE 0,20,0,1:CLS 3
1040 SCREEN WIDTH 4,320,4:BUFFER #0,320,200,4:SCREEN WINDOWS #0,(0,0),200,0
1050 OUT &H100,INP(&H100) OR &H40:ERASE PATTERN ALL:SPRITE SCREEN 1
1060 STOPM:MOUSE 0:PALETTE:COLOR 7:RANDOMIZE VAL("&H"+MID$(TIME$,7,2))
1070 '  ○○○ 変数設定 ○○○
1080 DIM CA%(500),BG%(192),TK(5),TX(5),TY(5),TM(5),TH(5),TW(5),TJ(5),TD(5)
1090 DIM U(5),UD(5),VA%(4,9):LEF=3:BO=0:GOTO 1500
1100 '  ○○○ メイン ○○○
1110 FOR MA=0 TO INT(TK/2):GOSUB 1160:NEXT:GOSUB 1210
1120 IF INP(9)=191 THEN MS=2
1130 GOSUB 1410
1140 ON MS GOTO 1110,1310
1150 '  ○○○ プレイヤーの動き ○○○
1160 PX=PX+(INP(0)=239 AND PX>191)*11-(INP(0)=191 AND PX<416)*11
1170 GOSUB 1180:RETURN
1180 PN=(PN=0)*-1:FOR W=0 TO 150*(BK=1)+100*(BK=2)+50*(BK=3) STEP -1:NEXT
```


★対談記事とかで（笑）というのがあるけど（怒）とか（泣）とかはないんでしょうか。（愛知県愛知郡・MC-A（悩）23才）……【影：どーでもいーじゃん（楽）。つぐ美：昔あったような……（忘）。編：仕事してくださいよ（怒）。Dr.D：ふうっ（鬱）。】

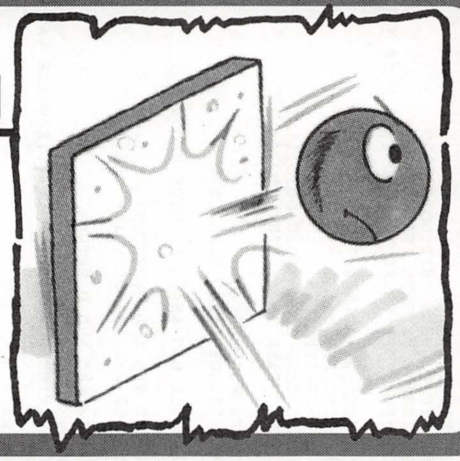
```
1190 TURN ON SPRITE 1:LOCATE SPRITE 1,PX,304,PN+1:RETURN
1200 '  ○○○ たまたまの動き ○○○
1210 FOR I=0 TO BO:IF TJ(I)=0 THEN 1290
1220 IF TW(I)=TK(I)-3 THEN TW(I)=0 ELSE TW(I)=TW(I)+1:GOTO 1290
1230 TX(I)=TX(I)+TM(I)*TK(I):TY(I)=INT((U(I)*U(I))/3)+80
1240 IF TX(I)<190 THEN GOSUB 2050:TM(I)=1
1250 IF TX(I)>419 THEN GOSUB 2050:TM(I)=-1
1260 IF U(I)=0 OR U(I)=26 THEN UD(I)=-(U(I)=0)+(U(I)=26)
1270 IF U(I)=26 THEN GOSUB 2050
1280 U(I)=U(I)+UD(I):TURN ON SPRITE I+5:LOCATE SPRITE I+5,TX(I),TY(I),I+5
1290 NEXT:RETURN
1300 '  ○○○ 攻撃中 ○○○
1310 QX=INT(PX/2)+6:FOR X=0 TO 12:QY=144-(X*8):PUT @(QX,QY),BG%(128),PSET
1320 GOSUB 1210:FOR Y=0 TO BO:GOSUB 1360:NEXT:GOSUB 1180:GOSUB 1410:NEXT
1330 FOR X=0 TO 12:QY=48+(X*8):LINE (QX,QY)-(QX+2,QY+7),0,BF
1340 GOSUB 1210:FOR Y=0 TO BO:GOSUB 1360:NEXT:GOSUB 1180:GOSUB 1410:NEXT
1350 MS=1:GOTO 1110
1360 IF ABS(TX(Y)-PX)<20 AND TY(Y)>=2*QY AND TJ(Y)=1 THEN GOTO 1370 ELSE RETURN
1370 GOSUB 2080:GOSUB 1390:TD(Y)=TD(Y)-1:IF TD(Y)=0 THEN 1380 ELSE RETURN
1380 TJ(Y)=0:TURN OFF SPRITE Y+5:BK=BK-1:IF BK=0 THEN RETURN 1960 ELSE RETURN
1390 LOCATE SPRITE Y+5,TX(Y),TY(Y),11:RETURN
1400 '  ○○○ 当たり判定 ○○○
1410 IF COLLISION(-1)=0 THEN RETURN
1420 IF COLLISION(0)=1 THEN LEF=LEF-1:GOSUB 1450:RETURN 1430 ELSE RETURN
1430 IF LEF=0 THEN GOTO 1880
1440 LINE (92,16)-(227,167),0,BF:TURN OFF SPRITE:GOSUB 1810:GOTO 1110
1450 LINE (92,16)-(227,167),0,BF:FOR I=0 TO 19:FOR W=0 TO 800:NEXT
1460 PN=(PN=0)*-1:LOCATE SPRITE 1,PX,304,PN+3:NEXT:RETURN
1470 '  ○○○ BGM演奏 ○○○
1480 PLAY A$(M),B$(M),C$(M),D$(M):M=M+1+8*(M=7):RETURN
1490 '  ○○○ キャラクター作成 ○○○
1500 LOCATE 28,9:PRINT AKCNV$("PLEASE WAIT"):SCREEN MASK (0,0)-(639,199),1,1
1510 RESTORE 2180:FOR Y=0 TO 15:READ A$:FOR X=0 TO 15:GOSUB 1730:NEXT X,Y
1520 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 15:BP=POINT(X,Y):PSET (31-X,Y),BP:NEXT X,Y
1530 FOR I=2 TO 3:FOR Y=0 TO 15:READ A$:FOR X=0 TO 15:GOSUB 1730:NEXT X,Y,I
1540 FOR Y=0 TO 31 STEP 2:FOR X=0 TO 127 STEP 2:BP=POINT(X/2,Y/2)
1550 LINE (X,Y+16)-(X+1,Y+17),BP,BF:NEXT X,Y
1560 FOR P=1 TO 4:GET @((P-1)*32,16)-((P-1)*32+31,47),CA%:PUT PATTERN P,CA%,4
1570 NEXT:CLS 2:FOR I=0 TO 2:FOR Y=0 TO 7:READ A$:FOR X=0 TO 7:GOSUB 1730
1580 NEXT X,Y,I:FOR P=0 TO 2:GET @(P*16,0)-(P*16+7,7),BG%(P*64):NEXT:CLS 2
1590 FOR C=1 TO 7:CIRCLE (16,16),15,C+8,,,,F:CIRCLE (16,16),13,C,,,,F
1600 CIRCLE (10,8),2,7,,,,F:GET @(0,0)-(31,31),CA%:PUT PATTERN C+4,CA%,4:NEXT
1610 '  ○○○ 背景作成 ○○○
1620 CLS 2:CIRCLE (160,225),300,12,,,.3,F
1630 FOR I=0 TO 500:PSET (RND*320,RND*70+132),4:NEXT:PAINT (0,0),0,12
1640 CIRCLE (160,225),300,12,,,.3
1650 FOR I=0 TO 50:PSET (RND*320,RND*132),7:PSET (RND*320,RND*132),6:NEXT
1660 CIRCLE (40,40),25,6,,,,F:CIRCLE (50,50),24,0,,,,F
1670 LINE (256,130)-(295,161),15,BF:LINE (276,110)-(248,129),2
1680 LINE (248,129)-(303,129),2:LINE (276,110)-(303,129),2
1690 PAINT (276,128),2,2:LINE (284,110)-(292,129),2,BF
1700 FOR Y=0 TO 21:FOR X=0 TO 18:PUT @(X*8+84,Y*8+8),BG%(0),PSET:NEXT X,Y
1710 LINE (92,16)-(227,167),0,BF
1720 FOR X=0 TO 16:PUT @(X*8+92,168),BG%(64),PSET:NEXT:WIDTH 40,10:GOTO 1740
1730 PSET (X+(I*16),Y),VAL("&H"+MID$(A$,X+1,1)):RETURN
1740 SCREEN MASK (0,0)-(639,199),0,0
1750 '  ○○○ タイトル画面 ○○○
1760 GOSUB 2120:CLS:CRE=3
1770 LOCATE 14,3:PRINT "Pin Pon Pan!":LOCATE 12,6:PRINT "PRESS RETURN KEY"
1780 IF INP(1)=127 THEN CLS:GOSUB 1480:GOSUB 1810:GOTO 1110
1790 X=INT(RND*12):C=INT(RND*15)+1:COLOR @(14+X,3)-(14+X,3),C:GOTO 1780
1800 '  ○○○ スタート ○○○
1810 FOR I=0 TO BO:TK(I)=INT(RND*3+3):RN=INT(RND*2+1):TX(I)=INT(RND*240)+184
1820 TY(I)=0:U(I)=0:UD(I)=0:TW(I)=0:IF RN=1 THEN TM(I)=1 ELSE TM(I)=-1
1830 TJ(I)=1:TD(I)=32+4*I:NEXT:PX=304:MS=1:BK=BO+1:CLS
1840 LOCATE 31,1:PRINT "LEFT";LEF:LOCATE 31,3:PRINT "STAGE";BO+1
1850 LOCATE 17,4:PRINT "READY!":FOR W=0 TO 15000:NEXT
1860 LOCATE 17,4:PRINT SPC(6):ON PLAY(64) GOSUB 1480:PLAY ON:PLAY "":RETURN
1870 '  ○○○ ゲーム・オーバー ○○○
1880 TURN OFF SPRITE:LOCATE 35,1:PRINT LEF:LOCATE 15,4:PRINT "GAME OVER"
1890 LOCATE 12,6:PRINT "PRESS RETURN KEY":CRE=CRE-1
1900 IF CRE=-1 THEN CRE=3:GOTO 1940
1910 FOR CON=9 TO 0 STEP -1:LOCATE 18,5:PRINT CON
1920 FOR W=0 TO 2000:IF INP(1)=127 THEN LEF=3:GOSUB 1810:GOTO 1110
1930 NEXT:NEXT:BO=0:LEF=3:STOPM:PLAY OFF:ERASE D$:GOTO 1760
1940 IF INP(1)=127 THEN BO=0:LEF=3:STOPM:PLAY OFF:ERASE D$:GOTO 1760 ELSE 1940
1950 '  ○○○ ステージ・クリア ○○○
1960 BO=BO+1:BK=BO:LOCATE 13,4:PRINT "STAGE";BK;"CLEAR!"
1970 FOR W=0 TO 15000:NEXT:LOCATE 13,4:PRINT SPC(14)
1980 LINE (92,16)-(227,167),0,BF:TURN OFF SPRITE
1990 IF BK=6 THEN CLS:STOPM:PLAY OFF:BGM 0 ELSE GOSUB 1810:GOTO 1110
2000 STOPM:PLAY OFF:FOR W=0 TO 15000:NEXT:LOCATE 15,4:PRINT "おしまい!"
2010 I$="T177L4V13Q6":PLAY I$,I$,I$
2020 PLAY "@2105DRGR<<G","@2205DRGR<<G","Q6@34DRGR<<G"
2030 IF INP(1)=127 THEN BO=0:LEF=3:ERASE D$:GOTO 1760 ELSE 2030
2040 '  ○○○ 効果音 ○○○
2050 VOICE REG &H2,167:VOICE REG &H3,1:VOICE REG &H4,155:VOICE REG &H5,1
2060 VOICE REG &H9,31:VOICE REG &HA,31
2070 VOICE REG &HB,1:VOICE REG &HC,3:VOICE REG &HD,0:RETURN
2080 VOICE REG &H2,72:VOICE REG &H3,0:VOICE REG &H4,60:VOICE REG &H5,0
2090 VOICE REG &H9,31:VOICE REG &HA,31
2100 VOICE REG &HB,1:VOICE REG &HC,2:VOICE REG &HD,0:RETURN
2110 '  ○○○ BGM ○○○
2120 RESTORE 2360:FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ VA%(X,Y):NEXT Y,X:VOICE VA%
2130 FOR I=0 TO 6:READ A$(I),B$(I),C$(I),D
2140 FOR J=1 TO D:D$(I)=D$(I)+"C":NEXT:NEXT
2150 PLAY "T152L8@V127Q5","T152@31L8V14Q6","T152@13L4V12Q6","T152Y7,49L16V10Q2"
2160 M=0:RETURN
2170 '  ○○○ キャラクター・データ ○○○
2180 DATA 00000B333B000000,0000B33333B00000,0000B77377B00000,000B3777777B0000
2190 DATA 000B7707077B0000,000B7707077B0000,000B776667333B00,00B36666666333B0
2200 DATA 00B336666633333B,0B3337777773B000,0B3337777777B000,B3B0B77777777000
2210 DATA 0000777777777660,0000777777766600,0006666776666000,0066666600000000
2220 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000500000500000
2230 DATA 0005000700050000,0000055755000000,0000557775500000,0077777777777000
2240 DATA 0000557775500000,0000055755000000,0005000700050000,0000500000500000
2250 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
2260 DATA 000DD0000DD00000,D0DD0070DDDD0700,00D00075000D7000,0005057550577000
2270 DATA 07005577557750D0,00775577577500DD,0D077777777750D0,D05577775777700D
2280 DATA D05777775777700D,D557777777550D0,0D57757777775500,0D77777777577570
2290 DATA 0077575775750000,077575577050 0D00,7000D00D700D0DD0,00D00DD07000DD00
2300 '
2310 DATA 0FFFFFFF,0F777778,0FF77788,0FFF7888,0FFF0888,0FF00088,0F000008
2320 DATA 0FFFFFFF,66666066,22222062,22222062,00000000,66066666,22062222
2330 DATA 22062222;00000000,07000000,F0700000,70700000,0F000000,07000000
2340 DATA F0700000,70700000,0F000000
2350 '  ○○○ BGM・データ ○○○
2360 DATA 62,15,0,1,2200,-64,0,10,0,0,31,10,31,9,5,1,1,15,1,0,31,17
2370 DATA 20,9,2,0,2,2,3,0,31,31,23,9,5,40,1,4,3,0,31,14,8,9,6,0,1,1,1,0
2380 '  『メイン・テーマ』
2390 DATA O3AR>ER<AR>ER<AR>ER<AR>ER,O3G>G<G>G<G>G<G>G<G>G<G>G<G>G<G>G
2400 DATA O4C4.G16R16G1GA,32,O3AR>ER<AR>ER<AR>ER<AR>ER
2410 DATA O3G>GD>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D,O4GF+4.>D16R16D1D,32
2420 DATA O3AR>ER<AR>ER<AR>ER<AR,O4D>D<F>F<F>F<F>F<F>F<F>F<F>F,O5EF1FG
2430 DATA 28,O4ER<AR>ER<AR>ER<AR>ER<AR>ER<AR
2440 DATA O4C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C,O5E1EFG1,40
2450 DATA O4ER<AR>ER<AR>ER<AR>ER,O4C>C<C>C<C>C<F>F<F>F<F>F<F>F,O5GAF1D,28
2460 DATA O3AR>ER<AR>ER<AR>ER<AR,O4F>F<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D,O5O5EF1FG,28
2470 DATA O4ER<AR>ER<AR>B16B16B16B16G16G16G16G16E16E16E16E16C16C16C16C16
2480 DATA O4C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C,O5F.E8E1,16
```



PC-88VA

★影さん!!聞いてください。僕この前○○○をふんづけちゃったんです。つぎの日僕のあだ名は,「ふみふみアン」に変わってしまった。エ～ン。(群馬県渋川市・**チャー坊15才**)……【**影**:それはかわいそうに。ではせめて「黄色い足跡の男」に改名してあげよう。】

PC-9801／286シリーズ（N88-日本語BASIC（86））用



玉は転がるから玉なのだ！

玉ころがし

●河野　剣

内　容

ボールがころがるゲームです。ストーリーはありません。

全10面で，エンディングなしで1～10をループします。

《第1表》変数表

X, Y	ボールの座標
PX, PY	プレイヤーの座標
CX, CY	ボールの移動量
H	方向(ボールの進む) 1＝↑ 2＝→ 3＝↓ 4＝←
TI	タイム
ST	ステージ数
SP	プレイヤーのスピード どんどん少なくなる＝(おそくなる)
LEF	残機数
SC	スコア

遊びかた・操作方法

テンキーで赤い四角を動かして，スペース・キーでブロックをおきます。

プログラム

テクニックらしいテクニックは使っていません。あえてあげれば，ボールとタイルを合成して表示していることです。合成のしかたは，**第1図**を見てください。

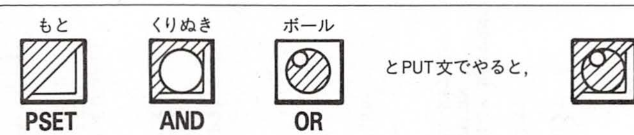
ちなみに面データは1/8に圧縮しています。

★　　★

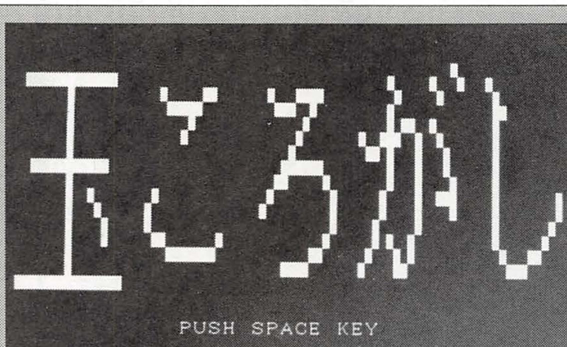
《第2表》座標内のデータ

タイル……○　……2　……4　ゴール……6

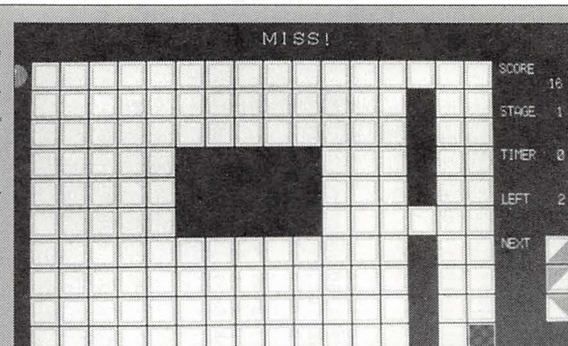
……1　……3　何もない……5



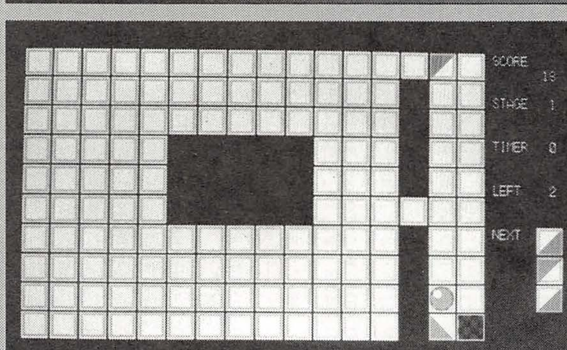
《第1図》ボールとタイルの合成



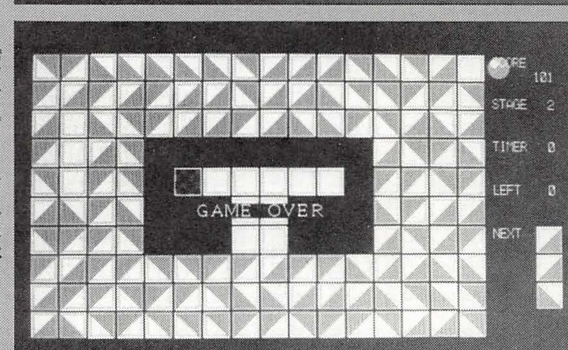
◀《写真1》これがタイトル画面です。全10面あり、エンディングがないループゲームです



▶《写真2》タイムがなくなるとボールが転がりはじめます



◀《写真3》ボールが転がる前にタイルをおき、ボールをゴールにもっていきます

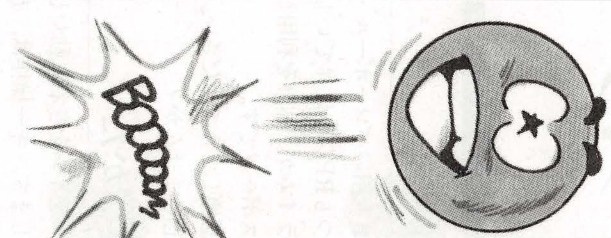


▶《写真4》タイルは何枚でもおけるが、まきすぎに注意しよう

★ベーマガ流行語大賞を決めるとするならば，やはり「キラリ☆」と「ラーメンライス」でしょうか。(岡山市・今川佳信15才)……【影：君はもう一つ重大なる流行語を忘れている!! それは……。つぐ美：つぐ美ちゃん美人じゃ？　影：いや，影さんステキ，です。】

玉ころがしのプログラム・リスト

```
10 *SYOKI:'      ｼｮｷ ｾｯﾃｲ & ﾃﾞｰﾀ ﾖﾐｺﾐ
20 SCREEN 3,2:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
30 DIM B%(200),G%(200),T%(600),K%(1800),M(17,11),MP(10,17,11),N(2):FOR A=1 TO 3
40 READ X,Y,C:LINE(X,Y)-(31-X,31-Y),C,BF:NEXT:GET(0,0)-(31,31),T%(200)
50 CIRCLE(15,15),13,0:PAINT(15,15),0,0:GET(0,0)-(31,31),T%(400):CLS 3
60 C=0:FOR Y=0 TO 3:FOR X=0 TO 4:LINE(X*8,Y*8)-(X*8+7,Y*8+7),C,BF
70 C=C+2:IF C=4 THEN C=0
80 NEXT X,Y:LINE(0,0)-(31,31),0,B:LINE(1,1)-(30,30),7,B:GET(0,0)-(31,31),G%
90 CLS 2:FOR A=1 TO 2:READ R,C:CIRCLE(15,15),R,C:PAINT(15,15),C,C:NEXT
100 CIRCLE(10,10),4,7:PAINT(10,10),7,7:GET(0,0)-(31,31),B%
110 FOR A=1 TO 4:PUT(0,0),T%(200),PSET:FOR B=1 TO 2:READ C:FOR D=1 TO 3
120 READ X,Y,EX,EY:LINE(X,Y)-(EX,EY),C:NEXT:READ X,Y:PAINT(X,Y),C,C:NEXT
130 GET(0,0)-(31,31),K%(A*200):CIRCLE(15,15),13,0:PAINT(15,15),0,0
140 GET(0,0)-(31,31),K%((A+4)*200):NEXT
150 FOR X=0 TO 16:M(X,0)=5:M(X,11)=5:NEXT:FOR Y=0 TO 11:M(0,Y)=5:M(17,Y)=5:NEXT
160 CLS 2:RESTORE 1110
170 FOR ST=1 TO 10:FOR Y=1 TO 10:FOR Z=0 TO 1:T=128:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
180 FOR X=1 TO 8:IF A<T THEN MP(ST,X+Z*8,Y)=5:GOTO 200
190 MP(ST,X+Z*8,Y)=0:A=A-T
200 T=T/2:NEXT X,Z,Y:READ X,Y:MP(ST,X,Y)=6:NEXT:GOTO *TITLE
210 :
220 *MAIN:'      ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ
230 FOR A=0 TO SP:I=INP(&HE0) AND INP(&HE1):J=INP(&HE9)
240 GOSUB *PLAYER:NEXT:IF TI>0 THEN TI=TI-1:LOCATE 76,8:PRINT USING"##";TI/10
250 IF TI=0 THEN GOSUB *BOLL
260 IF M(X,Y)=5 THEN *MISS ELSE IF M(X,Y)=6 THEN *CLE ELSE *MAIN
270 :
280 *PLAYER:'      ﾌﾟﾚｲﾔｰ ﾉ ｳｺﾞｷ
290 IF I=239 THEN IF PX>= 2 THEN C=0:GOSUB 380:PX=PX-1:C=2:GOSUB 380
300 IF I=191 THEN IF PX<=15 THEN C=0:GOSUB 380:PX=PX+1:C=2:GOSUB 380
310 IF I=254 THEN IF PY>= 2 THEN C=0:GOSUB 380:PY=PY-1:C=2:GOSUB 380
320 IF I=251 THEN IF PY<= 9 THEN C=0:GOSUB 380:PY=PY+1:C=2:GOSUB 380
330 IF J<>191 THEN 370 ELSE IF PX=X AND PY=Y THEN 370
340 IF M(PX,PY)=5 OR M(PX,PY)=6 THEN 370 ELSE GOSUB *BEEP2
350 PUT(PX*32,PY*32),K%(N(0)*200),PSET:M(PX,PY)=N(0):N(0)=N(1):N(1)=N(2)
360 N(2)=INT(RND(1)*4)+1:FOR A=0 TO 2:PUT(600,A*32+224),K%(N(A)*200),PSET:NEXT
370 RETURN
380 LINE(PX*32,PY*32)-(PX*32+31,PY*32+31),C,B
390 LINE(PX*32-1,PY*32-1)-(PX*32+32,PY*32+32),C,B:RETURN
400 :
410 *BOLL:'      ﾎﾞｰﾙ ﾉ ｲﾄﾞｳ
420 IF M(X,Y)>=1 AND M(X,Y)<=4 THEN GOSUB *BEEP1
430 ON M(X,Y)+1 GOSUB 470,480,490,500,510
440 X=X+CX:Y=Y+CY:IF M(X,Y)=0 THEN PUT(X*32,Y*32),T%(400),AND
450 IF M(X,Y)>=1 AND M(X,Y)<=4 THEN PUT(X*32,Y*32),K%((M(X,Y)+4)*200),AND
460 PUT(X*32,Y*32),B%,OR:LOCATE 72,3:PRINT USING"######";SC:RETURN
470 PUT(X*32,Y*32),T%(200),PSET:SC=SC+1:RETURN
480 PUT(X*32,Y*32),K%(200),PSET:ON H GOSUB 530,550,520,540:SC=SC+10:RETURN
490 PUT(X*32,Y*32),K%(400),PSET:ON H GOSUB 540,550,530,520:SC=SC+10:RETURN
500 PUT(X*32,Y*32),K%(600),PSET:ON H GOSUB 540,520,550,530:SC=SC+10:RETURN
510 PUT(X*32,Y*32),K%(800),PSET:ON H GOSUB 550,540,520,530:SC=SC+10:RETURN
520 H=1:CX= 0:CY=-1:RETURN
530 H=2:CX= 1:CY= 0:RETURN
540 H=3:CX= 0:CY= 1:RETURN
550 H=4:CX=-1:CY= 0:RETURN
560 :
570 *EDSTAGE:'      ﾒﾝ ﾂｸﾘ & ｿﾉﾀ ｾｯﾃｲ
580 CLS 3:FOR A=0 TO 300:PSET(RND(1)*640,RND(1)*400),INT(RND(1)*7)+1:NEXT
590 FOR Y=1 TO 10:FOR X=1 TO 16:M(X,Y)=MP(ST,X,Y):IF M(X,Y)=5 THEN 630
600 IF M(X,Y)=0 THEN PUT(X*32,Y*32),T%(200),PSET:GOTO 630
610 IF M(X,Y)=6 THEN PUT(X*32,Y*32),G%:GOTO 630
620 PUT(X*32,Y*32),K%(M(X,Y)*200),PSET
630 NEXT X,Y:PUT(512,32),T%(400),AND:PUT(512,32),B%,OR
640 RESTORE 1090:FOR A=1 TO 5:READ Y,A$:LOCATE 69,Y:PRINT A$:NEXT
650 LOCATE 72,3:PRINT USING"######";SC:LOCATE 76,5:PRINT USING"##";ST
660 LOCATE 76,11:PRINT LEF:FOR A=0 TO 2:N(A)=INT(RND(1)*4)+1
670 PUT(600,A*32+224),K%(N(A)*200):NEXT
680 X=16:Y=1:PX=8:PY=5:CX=-1:CY=0:H=4:TI=200:GOTO *MAIN
690 :
700 *CLE:      'ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱｰ
710 IF ST=10 THEN ST=1 ELSE ST=ST+1:SP=SP-.5
720 LOCATE 28,0:PRINT"STAGE  CLEAR!":GOSUB *CS:GOTO *EDSTAGE
730 :
740 *CS:'      ｶﾞﾒﾝ ｹｼ
750 FOR A=0 TO 5000:NEXT:FOR B=0 TO 3:C=B*4:FOR A=0 TO 39:
760 LINE(0,A*16+C)-(639,A*16+C+3),0,BF:NEXT A:FOR A=0 TO 300:NEXT A,B:RETURN
770 :
780 *MISS:'      ﾐｽ
790 IF LEF=0 THEN *GAMEOVER ELSE LEF=LEF-1:LOCATE 36,0
800 PRINT"MISS!":GOSUB *CS:GOTO *EDSTAGE
810 :
820 *GAMEOVER:'      ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
830 RESTORE 1220:FOR X=14 TO 22:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
840 PUT(X*16-8,200),KANJI(A),PSET:NEXT:GOSUB *CS:CLS 3:GOTO *TITLE
850 :
860 *TITLE:'      ﾀｲﾄﾙ
870 RESTORE 1230:I$="":FOR X=0 TO 4:READ A$:PUT(X*16,0),KANJI(VAL("&H"+A$))
880 NEXT:FOR A=0 TO 4:FOR Y=0 TO 16:FOR X=0 TO 16:C=POINT(X+A*16,Y)
890 LINE(X*8+A*128,Y*16+30)-(X*8+A*128+7,Y*16+45),C,BF:NEXT X,Y,A
900 LINE(0,0)-(80,16),0,BF:LOCATE 24,20:PRINT"PUSH SPACE KEY"
910 SCREEN 3,0:SP=5:ST=1:LEF=2:SC=0:FOR A=0 TO 30:I$=INKEY$:I$="":NEXT
920 I$=INKEY$:IF I$=" " THEN *EDSTAGE ELSE 920
930 :
940 '      ｺｳｶ ｵﾝ
950 *BEEP1:FOR A=0 TO 15:BEEP 1:BEEP 0:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
960 *BEEP2:FOR A=0 TO 50:BEEP A MOD 2:NEXT:BEEP 0:RETURN
970 :
980 '        *     *     *:
990 DATA 1,1,7,2,2,6,5,5,5,13,2,12,4
1000 '     *:           :           :
1010 DATA 3, 1, 1,30, 1,30, 1, 1,30, 1,30, 1, 1, 2, 2
1020 DATA 1, 3, 3,28, 3, 3,28, 3,28, 3,28, 3, 3, 4, 4
1030 DATA 3, 1, 1,30,30,30,30, 1,30, 1,30, 1, 1, 2,29
1040 DATA 1, 3, 3,28,28,28,28, 3,28, 3,28, 3, 3, 4,27
1050 DATA 3, 1,30,30,30,30,30,30, 1,30, 1, 1,30,29,29
1060 DATA 1, 3,28,28,28,28,28,28, 3,28, 3, 3,28,27,27
1070 DATA 3, 1, 1,30, 1,30, 1,30,30,30,30, 1, 1,29, 2
1080 DATA 1, 3, 3,28, 3, 3,28, 3,28,28,28, 3, 3,27, 4
1090 DATA 2,"SCORE",5,"STAGE",8,"TIMER",11,"LEFT",14,"NEXT"
1100 '     :     :     :     :     :     :     :     :     :
1110 DATA FF,FF,FF,FB,FF,FB,F8,3B,F8,3B,F8,3F,FF,FB,FF,FB,FF,FB,FF,FB,16,10
1120 DATA FF,FF,FF,FF,FF,F0,0F,F7,EF,F1,8F,F1,8F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF, 6, 5
1130 DATA FF,FF,80,00,BF,FF,A0,01,A9,DD,AF,75,A0,05,BF,FD,80,01,FF,FF, 5, 5
1140 DATA FE,FF,82,B5,BA,85,FF,FF,80,00,FB,FF,8E,C1,FA,DF,8A,DA,FA,FB,16,10
1150 DATA FF,FF,80,01,BF,FD,A1,85,AD,B5,AF,F5,A0,05,BF,FD,81,81,FF,FF, 5, 5
1160 DATA FF,FF,80,00,BB,BB,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,EE,EE,16, 3
1170 DATA FB,3F,A9,2B,AD,2B,85,37,ED,D8,20,4F,BD,C1,87,5D,81,55,FF,F7, 5, 5
1180 DATA CD,B3,FE,6F,4A,52,4B,D2,B6,6F,B6,6F,4B,D2,4A,52,FE,7F,CD,B3, 1, 1
1190 DATA A4,2F,BF,E8,84,2F,A5,21,A5,21,A5,FF,BD,01,A5,7D,A5,05,BD,FD, 3, 4
1200 DATA 03,8F,02,E1,0E,B9,3A,8D,62,85,42,8D,62,B9,3A,E1,0E,81,02,FF, 2, 6
1210 :
1220 DATA 2347,2341,234D,2345,2121,234F,2356,2345,2352
1230 DATA 364C,2433,246D,242C,2437
```



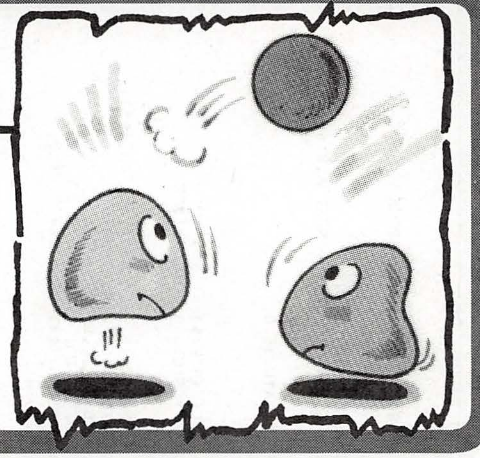
★ぼくは大きくなったら，影さんのように明るく，編さんのようにまじめで，つぐ美さんのように強い大人になりたいです。(長野県伊那市・ファム16才)……【Dr.D：わしのように頭のいい大人にはなりたくないというんじゃな。影：おや，Dr.ごきげんナナメ。】

PC-9801/286シリーズ
（N88-日本語BASIC（86））用

ブヨブヨした体でバレーボール？

スライム達（たち）の休日（きゅうじつ）

●中野英和



内　容

２人用のバレーボール・ゲームです。いつもRPGの世界でいじめられているスライムが，休日を利用して楽しんでいるスポーツです。

想像してみてください。なかなか憎いと思いませんか？

遊びかた

スライムを左右に動かしてボールをトスします。キー操作は，赤のスライムは[A]で左，[D]で右に，青のスライムは，テンキーの[4]で左，[6]で右に移動します。

トスした回数は黄色の枠内に表示されます。トスは何回してもかまいません（バレーボールのように３回以内という規則はない）。

相手がミスしたとき（ボールを落としてしまったとき），自分がこのセットをとったことになります。そのとき，勝者の得点にトスした回数が加えられ，逆に敗者の得点からトスした回数が引かれます。

たとえば，50対50でトス８でミスしたとき，勝者は50＋８＝58点，敗者は50－８＝42点ということになります。つぎのセットのサーブ権は前のセットの勝者に移ります。なお，画面中の水色の円はアンラッキー・エリアで，そのエリアを通過すると得点が引かれます。

アンラッキー・エリアは，前のセットでボールを落としたポイントの上空に発生します。できるだけこのエリアにボールをとばさないようにしましょう。

このようにして何セットか繰り返し，片方の得点が０になればゲーム・オーバーです。

プログラムの入力方法

N_{88}日本語BASICでプログラムを入力し，適当なファイル名でセーブ(普通)。

プログラムについて

プログラムのGOTO文，GOSUB文は行番号を使わずにラベルを使用しました。ボールの放物運動や跳ね返り運動は，物理の公式より導きました。

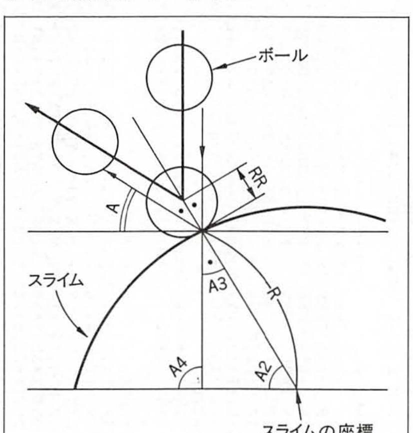
1230行目は，ボールの放物運動で1330～1340行目は跳ね返り運動を計算しています。跳ね返りの部分についてもう少し説明しましょう。

第１図を見てください。まず，変数A2を求めます。つぎにボールの侵入角A4を求めます(導関数より)。さて，脱出角Aを求めるには

$$\begin{cases} A3=A4-A2 \\ A\ +A3=A2 \end{cases}$$

となり，これを解いてA＝２×A2－A4となります。

1370行目ではボールの座標とドットのずれを補正しています。



《第１図》跳ね返りの計算方法

改造のアドバイス

変数DDXの値を大きくするとスライムの動くスピードが速くなります。ただし288の約数にしてください。

この他，G，V0，S，PY，DSXの値を変えてみてください(変数表参照)。ボールのスピードを速くするにはDSX，G，V0の三つの変数をいじくってください。

最後に

このゲームのおもしろさは，ボールがどこへ飛んでいくかわからないということです。サッカーのヘディングや，ラグビーボールの運動(これは少し言いすぎ)を想像すればわかると思います。

はじめはボールをコントロールすることが精一杯だと思うけど，慣れてくれば

《第１表》変数表

変数	内容
A, A2-4	跳ね返り計算用
C	トスした回数
DDX	スライムの動く速さ
G	重力加速度
PX, PY	アンラッキー・エリアの座標
DX, DY	X，Y方向の加速度
I, J, Z	汎用変数
M	対象となっているスライム
S	初期の得点
S(1-2)	今の得点
T	時間
TM	トスしたスライム
X, Y	ボールの座標
X(1-2)	スライムのX座標
Y1	スライムのY座標
V0	初速度
W	勝ったスライム
WT	時間待ちパラメータ
DSX	ボールのX方向のスピード

★影さんの給料はいくらですか？　教えてちょうだい。(奈良県吉野郡・小西誠治16才)……【つぐ美：ツッグミーのでたらめ４択。さて，本物を当ててください。①10万円。②30万円。③100万円。④90億ドル。——さあ，みんなで考えよう。影：④番!!】

スーパー・レシーブやフェイントなどの高プレイがでてくるはずです。

また，自分の陣地内で何回もトスをして相手の気が薄らいできたところでアタックして高得点を得るなどのセコイ技もあります。

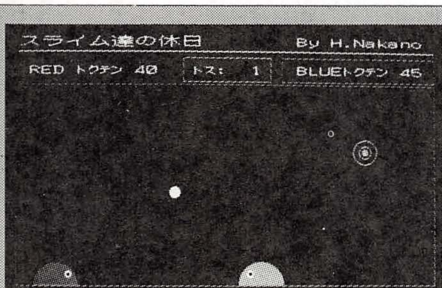
また，このゲームは物理のシミュレーションとして見ても，おもしろいと思います。

苦労した点

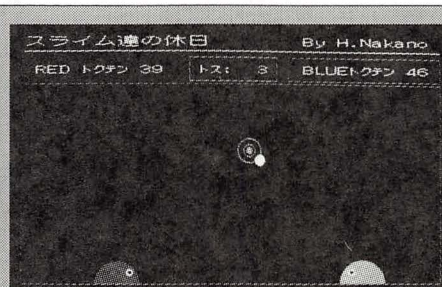
なんといっても跳ね返りの部分でした。プログラムではボールの座標は時間を不連続に（1秒ごと）計算しているのでボールがスライムにくいこみすぎたりしました。誤差が発生。

★

★　★



▲《写真1》2人用のバレーボール・ゲームです。トスにしっぱいすると点が引かれます



▲《写真2》空中の円はアンラッキー・エリア。ここにボールが触れると点が引かれます



▲《写真3》トスがつづいた数だけ点が引かれ，相手の点が増えます



▲《写真4》得点がマイナスになると負けです。スライムの涙が……

スライム達の休日のプログラム・リスト

```
1000  ' save "2:SLIMEV"
1010 '--------------------------------------------------
1020 '---- スライム達の休日                        ----
1030 '----                  By H.Nakano  90/10/26  ----
1040 '--------------------------------------------------
1050 SCREEN 3:CONSOLE 0,20,0,1:WIDTH 40,20:CLS 3:COLOR 7
1060 P=3.14159:G=.09:V0=6:R=32:RR=8:M=2:PX=320:PY=160:DDX=4:DSX=1
1070 Y1=340:S=50:S(1)=S:S(2)=S(1):GOSUB *CGET
1080 '--------------ゲームスタート----------------
1090 *ST
1100 GOSUB *HSP:WHILE INKEY$<>"":WEND
1110 X(1)=576:X(2)=64:DX=0:DY=V0:X=X(M)+64*M-96:Y=Y1-32:T=0:C=0:GOSUB *DISP
1120 '--------------メイン------------------
1130 *MAIN
1140 GOSUB *POP
1150   IF INP(&HE0)=&HEF AND X(1)<>352 THEN F=-1:M=1:GOSUB *MOV
1160   IF INP(&HE2)=&HEF AND X(2)<>288 THEN F= 1:M=2:GOSUB *MOV
1170   IF INP(&HE2)=&HFD AND X(2)<>64  THEN F=-1:M=2:GOSUB *MOV
1180   IF INP(&HE0)=&HBF AND X(1)<>576 THEN F= 1:M=1:GOSUB *MOV
1190 GOTO *MAIN
1200 '--------------玉を移動--------------
1210 *POP
1220 T=T+1
1230 PUT(X-RR,Y-RR),G%(800):X=X+DX*DSX:Y=Y-(DY-G*T):M=1-(X<320)
1240 PUT(X-RR,Y-RR),G%(800)
1250   IF Y1-Y<=RR THEN *DROP
1260   IF X<=40 OR X>=600 THEN DX=-DX:GOSUB *BEP
1270   IF (X-X(M))*(X-X(M))+(Y-Y1)*(Y-Y1)<=1681 THEN *HIT
1280   IF (PX-X)*(PX-X)+(PY-Y)*(PY-Y)<=576 THEN S(TM)=S(TM)-1:GOSUB *DISP2:GOSUB
 *BEP
1290 RETURN
1300 '--------------玉がスライムに当たる--------------
1310 *HIT
1320 CIRCLE(X(M)-48+32*M,Y1-16),2,7,,,,F:GOSUB *BEP
1330 CA2=(X-X(M))/(R+RR):A2=-ATN(CA2/SQR(-CA2*CA2+1))+1.5708
1340 A=2*A2+ATN(DY-G*T)
1350 DX=V0*COS(A):DY=V0*SIN(A):T=0:C=C+1
1360 GOSUB *DISP2
1370 PUT(X-RR,Y-RR),G%(800):Y=Y1-(R+RR+1)*SIN(A2):PUT(X-RR,Y-RR),G%(800)
1380 CIRCLE(X(M)-48+32*M,Y1-16),2,0,,,,F
1390 TM=M:RETURN *MAIN
1400 '--------------玉が地面に落ちる---------------
1410 *DROP
1420 W=3-M:GOSUB *JUMP
1430 CIRCLE(X(W)-(-32*W+48),Y1-16+2),2,7,,,,F:CIRCLE(X(M)+(32*M-48),Y1-16-2),2,7
,,,,F
1440 WT=10000:GOSUB *DWT
1450 FOR I=S(W)+1 TO S(W)+C
1460   S(W)=S(W)+1:S(M)=S(M)-1:C=C-1
1470   GOSUB *DISP2:GOSUB *BEP:WT=500:GOSUB *DWT
1480 NEXT
1490 IF S(1)<=0 OR S(2)<=0 THEN *GOVER
1500 M=W:PX=X:RETURN *ST
1510 '--------------嬉しくてジャンプ----------------
1520 *JUMP
1530 FOR I=0 TO 9:BEEP 1
1540   PUT(X(W)-R,6.52*I*I        -65.2*I+308),G%((W-1)*400)
1550   PUT(X(W)-R,6.52*(I+1)*(I+1)-65.2*(I+1)+308),G%((W-1)*400):BEEP 0:WT=150:G
OSUB *DWT
1560 NEXT:GOSUB *BEP:RETURN
1570 '--------------ゲーム画面の表示---------------
1580 *DISP
1590 CLS 3
1600 LINE(32,70)-(608,340),4,B:LINE(32,33)-(244,66 ),2,B
1610 LINE(396,33)-(608,66 ),1,B:LINE(260,33)-(380,66 ),6,B
1620 LINE(32,24)-(608,24),7:LINE(320,70)-(320,340),4,,&H1111
1630 PUT(X(1)-R,Y1-R),G%(0):PUT(X(2)-R,Y1-R),G%(400):PUT(X-RR,Y-RR),G%(800)
1640 FOR I=0 TO 7:J=300-20*I:CIRCLE(PX,J),2^(I/2),7:WT=150:GOSUB *DWT:CIRCLE(PX,
J),2^(I/2),0:NEXT
1650 FOR I=0 TO 4:CIRCLE(PX,PY),2^I,5:NEXT
1660 LOCATE 2,0:PRINT"スライム達の休日":LOCATE 26,0:PRINT"By H.Nakano"
1670 GOSUB *DISP2:RETURN
1680 '--------------得点の表示------------------
1690 *DISP2
1700 LOCATE 3,2:PRINT USING"RED ﾄｸﾃﾝ###";S(2):LOCATE 26,2:PRINT USING"BLUEﾄｸﾃﾝ##
#";S(1)
1710 LOCATE 17,2:PRINT USING"ﾄｽ:###";C:RETURN
1720 '--------------キャラクタGET--------------
1730 *CGET
1740 DIM G%(900)
1750 FOR I=0 TO 1
1760   CIRCLE(31,31),31,I+1,,,,F:CIRCLE(32*I+16,16),4 ,7,,,,F
1770   CIRCLE(32*I+16,16),2 ,0,,,,F:GET(0,0)-(63,31),G%(I*400)
1780 NEXT
1790 CIRCLE(7,80),7,7,,,,F:GET(0,73)-(15,88),G%(800):CLS 3:RETURN
1800 '--------------汎用サブルーチン-----------------
1810 *DWT:FOR Z=0 TO WT:NEXT:RETURN
1820 *BEP:BEEP 1:FOR Z=0 TO 100:NEXT:BEEP 0:RETURN
1830 *HSP:LOCATE 14,9:PRINT"HIT SPACE KEY"
1840       IF INP(&HE9)=&HBF THEN BEEP:RETURN ELSE *HSP
1850 *MOV:PUT(X(M)-R,Y1-R),G%((M-1)*400):X(M)=X(M)+DDX*F
1860      PUT(X(M)-R,Y1-R),G%((M-1)*400):RETURN
1870 '--------------ゲームオーバー---------------
1880 *GOVER
1890 IF S(1)<S(2) THEN M=1 ELSE M=2
1900 W=3-M:LOCATE 11,18:PRINT"GAME  OVER"
1910   IF W=1 THEN W$="青" ELSE W$="赤"
1920 LOCATE 14,12:PRINT W$;"の勝ちです":BEEP:WT=10000:GOSUB *DWT
1930 CIRCLE(X(W)-48+32*W,Y1-16),2,0,,,,F:GOSUB *JUMP:GOSUB *JUMP
1940 CIRCLE(X(W)-(-32*W+48),Y1-16+2),2,7,,,,F
1950 FOR I=1 TO 3:CIRCLE(X(M)-48+32*M,Y1-13+3*I),1,5,,,,F:NEXT
1960 S(1)=S:S(2)=S:M=W:PX=320:RETURN *ST
1970 '--------------END OF LIST--------------
```


★？（群馬県高崎市・山崎和幸18才）……【影：「？」ではしょうがない。答えようがないからしりとりでもしようではないか，つぐ美ちゃん。つぐ美：いいわよ。じゃあ影さんからね。影：では五十音順でアからいこうか，ア…ア…アンパン!! つぐ美：……。】

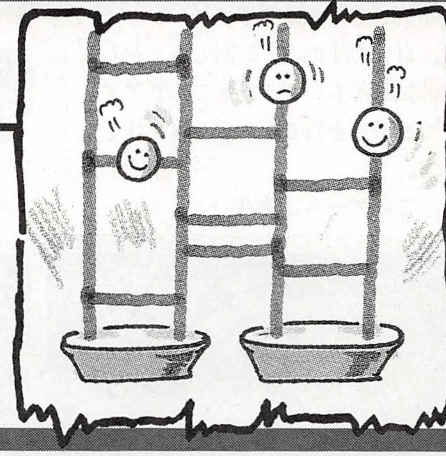
PC-9801/286シリーズ（N88-日本語BASIC（86））用

どれにしようかアミダくじ

C・BALL

（シー ボール）

●畠山　和宏



内　容

上から色のついたボールが，アミダの要領で落ちてきます。同じ色の穴に落としてください。

ルール

テンキーでカーソルを動かし，スペース・キーで横棒を作ります。リターン・キーを押すと，ボールが速く落ちます。また，シフトキーを押している間は，カーソルがゆっくり動きます。

3回同じところに落とすと画面が上にスクロールします。特定の点数に達するとレベルがあがります。この時黒玉がでてきて，横棒を消してくれます。

10回失敗すると，ゲーム・オーバーです。

プログラムについて

はじめて完成したゲームです。内容のわりにはプログラムが長いと弟に言われました。僕もそう思うのですが，これ以上短くなりませんでした。もっと改良したいところがあったのですが，さらに長くなるのでやめました。

サウンドボードのない人は効果音のところを削ってください。スピードは80286の10メガに合わせてあります。

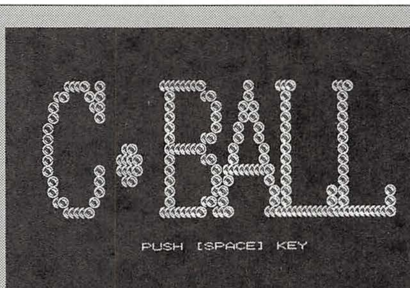
1週間で作ったので，かなり汚いです。ごめんなさい。それと，マシン語が少し入っています。注意してください。

最後に

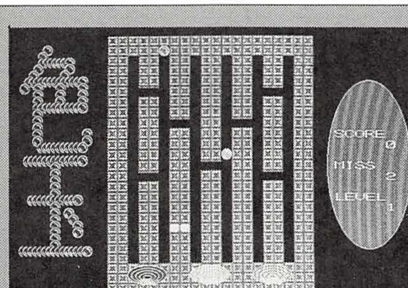
本当は，ボールを2個同時にだしたかったのですが，ゲームにならなかったのでやめました。

《第1表》変 数 表

変数	内容
LV	レベル
BX, BY	ボールの座標
MX, MY	カーソルの座標
MA	フィールド・データ

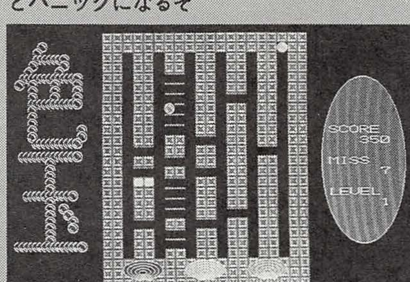


▲《写真1》これがタイトル画面です。アミダクジをベースにしたパズルゲームです



▲《写真2》同じ色の穴にボールを落とします。10回失敗するとゲーム・オーバー

▼《写真3》自分で好きなところに横棒をいれられるが，いれすぎるとパニックになるぞ



▼《写真4》ゲーム・オーバーになると得点が下に表示される



C・BALLのプログラム・リスト

```
10 CLEAR ,&H9000 : DEF SEG=&H9000 : CLS 3 : CONSOLE 0,25,0,1
20 WIDTH 40,25 : SCREEN 3 : DEFINT A-Z : WAIS=1
30 A=VAL(MID$(TIME$,7,2)) : RANDOMIZE A
40 PLAY ALLOC 50,50 : COLOR,,,1 : COLOR=(1,&HD)
50 LV=1 : BX=0 : BY=0 : MX=9 : MY=9 : BM=1 : BW=5 : DIM BWA(24)
60 SBX=INT(RND(1)*6)*3+1 : SBC=INT(RND(1)*4)+1 : IF SBC=4 THEN 60
70 MM$(0)="2022202202022022":MM$(1)="2011022202202011022"
80 MM$(2)="2022011022022022":MM$(3)="2022202201102202022"
90 '-----------  マシンゴ ロード  ---------------
100 RESTORE 1360
110 FOR I=0 TO 53 : READ C$ : AD=VAL("&H"+C$) : POKE I,AD : NEXT
120 RESTORE 1340 : FOR I=0 TO 23 : READ BWA(I) : NEXT
130 '-----------  キャラクタ サクセイ  ---------------
140 RESTORE 1220 : DIM CH(357),MA(18,19) : GET@(0,0)-(15,15),CH
150 LINE(0,0)-(15,2),1,BF : GET@(0,0)-(15,15),CH(51)
160 FOR I=0 TO 51 : READ C$ : CH(102+I)=VAL("&h"+C$) : NEXT
170 RESTORE 1270 : FOR I=0 TO 51 : READ C$ : CH(153+I)=VAL("&h"+C$)
```


★ハガキのOFコーナーのマス目は112文字分ある。そして，実際にOFが載っているところには120文字分のスペースがある。ということはここに最後まで書いたとしたら本文と名前だけでうまってしまい，コメントが……エッ！もう終わり？(京都市・清水俊成14才)……【影：ウ。】

```
180 NEXT : PUT@(0,0),CH(153),PSET
190 PAINT(9,9),3,7 : GET@(0,0)-(15,15),CH(51*4)
200 PAINT(9,9),4,7 : GET@(0,0)-(15,15),CH(51*5)
210 PAINT(9,9),0,7 : GET@(0,0)-(15,15),CH(51*6) : GOSUB 1090
220 '------------   ﾌｨｰﾙﾄﾞ ｻｸｾｲ   -----------
230 CLS 3: RESTORE 1420
240 S1=1 : S2=0 : S3=7: S4=0 :S5=10:S6=160:S7=153:GOSUB 1160
250 FOR II=0 TO 24:FOR I=0 TO 19:PUT@(I*16+144,II*16),CH(102),PSET
260 NEXT I,II : RESTORE 1330 : FOR I=0 TO 19 : READ A : M$=MM$(A)
270 FOR J=0 TO 18 : MA(J,I)=VAL(MID$(M$,J+1,1))
280 PUT@(J*16+160,I*16+32),CH(51*MA(J,I)),PSET
290 NEXT J,I : CIRCLE(550,200),130,7,,,2,F,1
300 FOR I=5 TO 1 STEP -1 : FOR II=0 TO 2
310 CIRCLE(205+II*96,375-I),I*6,7,,,.5,F,II+2 : NEXT II,I
320 LOCATE 31,9  : PRINT "SCORE
330 LOCATE 31,12 : PRINT "MISS
340 LOCATE 31,15 : PRINT "LEVEL
350 '-------------   ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ   --------------
360 LOCATE 31,10 : PRINT USING "######";SCORE
370 LOCATE 31,13 : PRINT USING "######";MISS
380 LOCATE 31,16 : PRINT USING "######";LV
390 GOSUB 820 : GOSUB 430 : GOSUB 630
400 IF MISS=10 THEN 1040
410 GOTO 360
420 '-------------   MY MOV   ----------
430 I0=INP(&HE0) : I1=INP(&HE1) : I9=INP(&HE9)
440 IF I1=&H7F THEN BW=0 : SCORE=SCORE+1 : SCF=SCF+1
450 IF I9=&HFF THEN SP=0
460 IF INP(&HE8)=&HBF THEN WAIS=2 ELSE WAIS=1
470 WAI=WAI-1 : IF WAI>0 THEN RETURN ELSE WAI=WAIS
480 IF WAX<1 THEN X=(I0=&HBF)*(MX<14)-(I0=&HEF)*(MX>3) : WAX=3
490 Y=(I0=&HFB)*(MY<18)-(I1=&HFE)*(MY>2)
500 MX=MX+X : DX=MX-X : MY=MY+Y : DY=MY-Y
510 LOCATE DX+9,DY+2 : PRINT "  " : LOCATE MX+9,MY+2 : PRINT "●●"
520 S=(I9=&HBF)*(SP=0)*(MA(MX-3,MY)=2)*(MA(MX+3,MY)=2)
530 IF S=1 THEN GOSUB 550
540 WAX=WAX-1 : RETURN
550 IF MA(MX,MY)=1 THEN RETURN
560 PLAY "@47 O5 L64 DCDE
570 MA(MX-1,MY)=1 : PUT@(MX*16+160,MY*16+32),CH(51),PSET
580 MA(MX,MY)=1 : PUT@(MX*16+144,MY*16+32),CH(51),PSET
590 SP=1 : IF MA(BX+1,BY)=1 AND BY=MY THEN BM=2
600 IF MA(BX-1,BY)=1 AND BY=MY THEN BM=3
610 RETURN
620 '-------------   ﾎﾞｰﾙ ﾙｰﾁﾝ   ----------
630 BW=BW-1 : IF BW>0 THEN RETURN ELSE BW=BWA(LV)
640 DX=BX : DY=BY
650 ON BM GOSUB 680,720,730
660 IF BY=19 THEN GOSUB 950
670 RETURN
680 BY=BY+1 : GOSUB 760
690 IF MA(BX-1,BY)=1 THEN BM=3
700 IF MA(BX+1,BY)=1 THEN BM=2
710 RETURN
720 BX=BX+1 : GOSUB 760 : GOTO 740
730 DY=BY : DX=BX : BX=BX-1 : GOSUB 760
740 IF MA(BX,BY+1)=0 THEN BM=1
750 RETURN
760 PUT@(BX*16+160,BY*16+32),CH(51*(BC+2)),PSET
770 PUT@(DX*16+160,DY*16+32),CH(MA(DX,DY)*51),PSET
780 IF BC=4 AND MA(DX,DY)=1 THEN 790 ELSE RETURN
790 MA(DX,DY)=2 : PUT@(DX*16+160,DY*16+32),CH(102),PSET
800 PLAY "@45 O4 L64 GAGF" : SCORE=SCORE+10 : RETURN
810 '---------   *START   -------------
820 IF BF=1 THEN RETURN
830 BX=SBX : BC=SBC : SBC=INT(RND(1)*3)+1
840 SBX=INT(RND(1)*6)*3+1 : IF SBX=BX THEN 840
850 IF SCF>400 THEN SBC=4 : SCF=0 : LV=LV+1
860 IF LV=24 THEN 1040
870 PUT@(SBX*16+160,SBY*16+16),CH(51*(SBC+2)),PSET
880 PUT@(BX*16+160,BY*16+16),CH(102),PSET
890 BF=1 : IF SCUP<3 THEN RETURN
900 A=0 : CALL A :SCUP=0
910 FOR I=2 TO 18 : FOR II=1 TO 5
920 MA(II*3-1,I)=MA(II*3-1,I+1) : MA(II*3,I)=MA(II*3,I+1)
930 NEXT II,I : PUT@(BX*16+160,BY*16+16),CH(102),PSET : RETURN
940 '--------   *CHECK   -------------
950 ON BC GOTO 960,970,980,1020
960 IF BX=1  OR BX=4  THEN 990 ELSE 1010
970 IF BX=7  OR BX=10 THEN 990 ELSE 1010
980 IF BX=13 OR BX=16 THEN 990 ELSE 1010
990 SCORE=SCORE+50 : SCF=SCF+50 : SCUP=SCUP+1
1000 PLAY "@74 L16 O4 CC","@74 L16 EE" : GOTO 1020
1010 PLAY "@19 L4 O3 C","@19 L4 E ":MISS=MISS+1
1020 PUT@(BX*16+160,BY*16+32),CH,PSET : BY=0 : BF=0 : RETURN
1030 '-----------   *GAME END   ----------
1040 RESTORE 1410 : FOR I=0 TO 4000 : NEXT : CLS 3
1050 S1=1 : S2=3 : S3=12: S4=130 : S5=12:S6=180:S7=204:GOSUB 1160
1060 LOCATE 12,23 : PRINT "SCORE :";SCORE
1070 IF INP(&HE9)=&HBF THEN RUN ELSE 1070
1080 '-----------   *TITLE   ------------
1090 RESTORE 1400 : CLS 2
1100 S1=0 : S2=5 : S3=8 : S4=90 : S5=16:S6=60:S7=153:GOSUB 1160
1110 FOR I=0 TO 2 : ROLL -15 : NEXT : I=0
1120 LOCATE 11,20 : PRINT "PUSH [SPACE] KEY "
1130 COLOR@(0,0)-(38,23),I : I=I+1 : IF I=8 THEN I=0
1140 IF INP(&HE9)=&HBF THEN RETURN ELSE 1130
1150 '
1160 COLOR=(7,0):FOR I=0 TO S1:FOR J=0 TO S2:READ K$:A=VAL("&h"+K$)
1170 PUT@(0,0),KANJI(A),PSET : FOR Y=0 TO 15 : FOR X=0 TO 15
1180 IF POINT(X,Y)=7 THEN PUT@(X*S3+J*S4,Y*S5+I*S6+14),CH(S7),PSET
1190 NEXT X,Y,J,I : LINE(0,0)-(16,16),0,BF : FOR I=0 TO 15
1200 COLOR=(7,I*&H111) : FOR II=0 TO 100 : NEXT II,I: RETURN
1210 '-----------   ﾃﾞｰﾀ   -------------
1220 DATA 0010,0010,FFFF,0000,0000,FFFF,0000,0000,FFFF,0000,FC3F,FFFF
1230 DATA 0000,C423,FFFF,0000,0420,FFFF,0000,0420,FFFF,0000,0C30,FFFF
1240 DATA 0000,0C30,FFFF,0000,0C30,FFFF,0000,0C30,FFFF,0000,0420,FFFF
1250 DATA 0000,0420,FFFF,0000,E427,FFFF,0000,FC3F,FFFF,0000,0000,FFFF
1260 DATA 0000,0000,0000,0000
1270 DATA 0010,0010,E007,E007,E007,381C,F81F,381C,0C30,FC3F,0C30,C663
1280 DATA FE7F,C663,E240,FE7F,E240,33C0,FFFF,33C0,1980,FFFF,1980,1980
1290 DATA FFFF,1980,0990,FFFF,0990,0990,FFFF,0990,03D8,FFFF,03D8,024C
1300 DATA FE7F,024C,0667,FE7F,0667,0C30,FC3F,0C30,381C,F81F,381C,E007
1310 DATA E007,E007,0000,0000
1320 '
1330 DATA 0,0,0,1,0,0,2,0,0,0,3,1,0,0,0,0,0,0,0,0
1340 DATA 12,10,9,8,7,7,6,6,5,5,4,4,6,6,5,5,4,4,3,3,2,2,1,1
1350 '
1360 DATA B8,00,A8,E8,0D,00,B8,00,B0,E8,07,00,B8,00,B8,E8,01,00,CF
1370 DATA 8E,D8,B9,10,01,BF,12,14,BE,12,19,51,B9,13,00,8B,04,89,05
1380 DATA 46,46,47,47,E2,F6,59,83,C7,2A,83,C6,2A,E2,E9,C3,00,00,00
1390 '
1400 DATA 2343,2126,2342,2341,234C,234C
1410 DATA 2347,2341,234D,2345,234F,2356,2345,2352
1420 DATA 3F27,364C
```

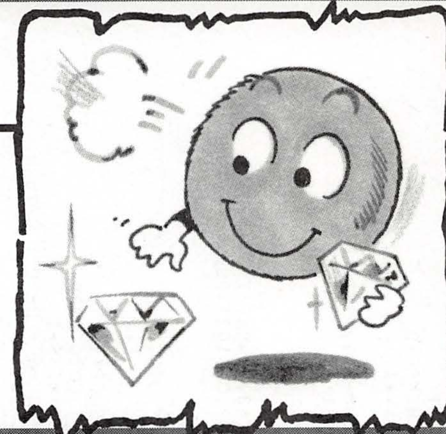
★影さんもうすぐ冬ですよ，冬眠の準備をしなくてもいいのですか？(愛知県名古屋市・**小林典聖18才**)……【**影**：と，いう内容のハガキがきていますが，このことには我らがOF評論家のDr.はどうお考えになられますか？**Dr.D**：残念ながら，もう春じゃ。】

X1シリーズ (CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

この黄色の丸い物はなに？

YOU'LL BE PUZZLED
（ユール ビー パズルドゥ）

●Arii Production



内　容

「黄色の丸い物」を操作して,「宝」をとる，アクション・パズル（にはほど遠い）ゲームです。

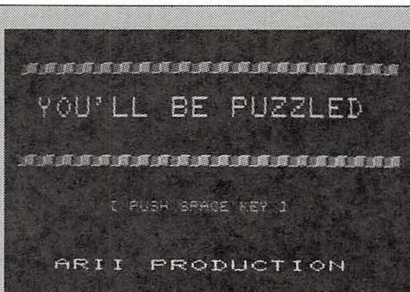
遊びかた

「黄色の丸い物」を操作して,「宝」を三つ取ると，1ステージ・クリアです。

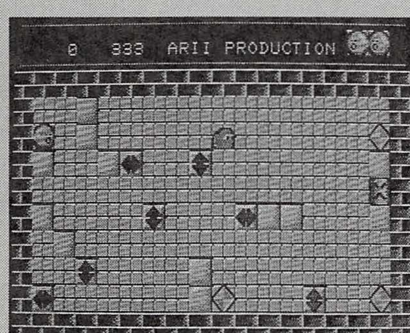
「黄色の丸い物」は[4]・[6]でキーで左右に動き,[7]・[8]・[9]キーでジャンプです。そして，矢印が付いているブロックの上に乗ると，その方向に自由に移動できます。左右の矢印が付いているブロックから降りるときは左右にジャンプしてください。

敵に当たるか，タイムが0になるか，とがったブロックの上に乗ると1人死にます。

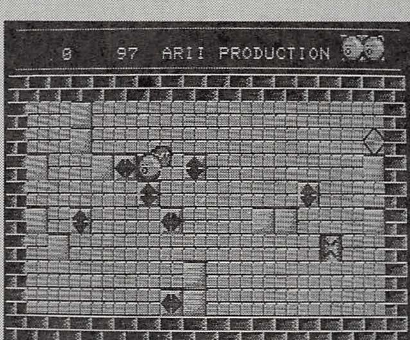
3人死ぬとゲーム・オーバーです。コンティニューは1回だけできます。全部で10ステージあります。



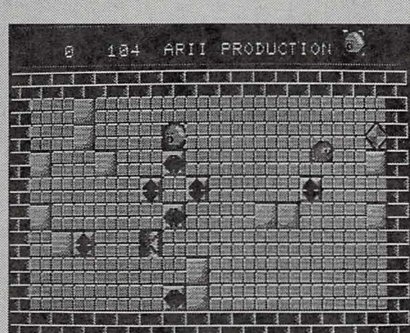
▲《写真1》これがタイトル画面です。コンティニューは1回だけできるぞ



▲《写真2》黄色の丸い物を動かして宝を三つ取るとステージ・クリア



▲《写真3》敵に当たるか，タイムが0になるとミスになります



▲《写真4》ブロックは矢印の方向にしか動かないのでよく考えよう

プログラムのしくみ

変数が多くなってしまいました。次回はもっとスッキリしたプログラムにしたいと思います。

ステージ・データはキャラクターを0～7の数字に割り当て，それを2進数にして位ごとに16進数にしています。だから1行と半分で1ステージ分のデータです。各自でいろいろな面を作ってください。敵は必ず2種類，各1匹ずつ置いてください。

コントロール・コードのだしかた

POKE &H01A2, &HB7↵とダイレクトで入力後，[ESC]キーを1回押してから，カーソル・キーを押すと，その方向の矢印がでます。

●参考にしたもの

・ベーマガ87年9月号　高木引樹氏作「THE STRANGE WORLD」

CHECKER FLAG

Dr.D：自分と敵のキャラを定義する際に，じつは背景のブロックまで，この中にうまくおりこんであるのがわかるかな？

影：はーい。わかりません。

Dr.D：つまりだ。PCGはもともとテキスト文字のため，重ねあわせ表示などができない。ここではキャラ定義する際にそれらしく2×2におさめているわけだ。画面右上の自機をよーく見てごらん。PRINT S$(6)とすればさらにわかるはずだ。

★J・ベルヌの本とNHKのアニメ「ふしぎの海のナディア」によって私の人生は大きく変化してしまった。いったいこれから私はどうなるのだろうか。(東京都江戸川区・VO16才)……【影：どのように変化したのかを100字以内で述べよ(句読点含む)。】

```
10 'OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO ｼｮｷ ｾｯﾃｲ OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
20 DEFINT A-Z:CLICK OFF:INIT:WIDTH 40:CLS:X=0:Y=0:R=0:S=0:C$="":D$="":E$=""
30 RESTORE 1180:FOR I=177 TO 181:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$)
40 DEFCHR$(I+29)=MIRROR$(HEXCHR$(A$)):NEXT
50 FOR I=182 TO 205:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
60 Y$="←←↓":RESTORE 70:FOR I=0 TO 7:READ A$,B$:S$(I)=A$+Y$+B$:NEXT
70 DATA ﾁﾁ,ﾁﾁ,ｵｶ,ｷｸ,ｹｺ,ｻｼ,ｽｾ,ｿﾀ,ﾂﾃ,ｵｶ,ﾂﾃ,ﾄﾅ,ﾆﾇ,ﾈﾉ,ﾊﾋ,ﾌﾍ
80 M$(3)="ｱｲ"+Y$+"ｳｴ":M$(1)="ﾏﾎ"+Y$+"ﾑﾐ"
90 SC=0:ST=1:CN=1:N=2:M(0)=-1:M(1)=1:RESTORE 1030
100 JX(1,1)=-1:JX(2,1)=-1:JX(1,2)=1:JX(2,2)=1:JY(1)=-1:JY(2)=-1
110 'OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
120 CFLASH 1:CGEN 1:PLAY 300:PLAY "V15:V15:V15"
130 FOR H=3 TO 11 STEP 8:CREV 1:FOR I=0 TO 39 STEP 2:LOCATE I,H:PRINT "ﾁ";:NEXT
140 CREV:FOR I=1 TO 39 STEP 2:LOCATE I,H:PRINT "ﾁ";:NEXT:NEXT
150 CGEN:COLOR 6:LOCATE 10,15:PRINT "[ PUSH SPACE KEY ]"
160 COLOR 2:CFLASH:LOCATE 14,18:PRINT "PRODUSED BY"
170 COLOR 7:CSIZE 2:LOCATE 4,20:PRINT #0,"ARII PRODUCTION"
180 CSIZE 3:T$="YOU'LL BE PUZZLED":FOR H=1 TO 7:COLOR H:FOR I=1 TO 17
190 LOCATE I*2,6:PRINT #0,MID$(T$,I,1):IF STRIG(0) THEN 210
200 PAUSE 1:NEXT:NEXT:GOTO 180
210 PLAY "O4C3GE5G3CE5#D3#A#DG5F3A5+C3-FA5+C-A3F-B+D5-G+DC3:O4C9#DFG:O4E9GAB"
220 'OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO ｽﾃｰｼﾞ ｦ ｶｸ OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
230 CGEN:COLOR 7:SCREEN 1,1:LOCATE 12,10:PRINT "LET'S TRY STAGE";ST:SCREEN 1,0
240 CLS:CGEN 1:CREV 1:FOR H=4 TO 22 STEP 2:LOCATE 2,H:PRINT STRING$(18,"ｵｶ")
250 LOCATE 2,H+1:PRINT STRING$(18,"ｶｵ"):NEXT:CREV:GOSUB 970
260 CGEN:COLOR 2:LOCATE 2,1:PRINT " SCORE  TIME    PRODUCED BY"
270 COLOR 7:LOCATE 2,2:PRINT USING"######";SC:TM=ST*40+300:LOCATE 10,2:PRINT TM
280 LOCATE 16,2:PRINT "ARII PRODUCTION":LINE (20,4)-(300,28),PSET,1,B
290 LOCATE 32,1:PRINT "  "+Y$+"  "+"↑"+"  "+Y$+"  "
300 CGEN 1:FOR I=1 TO N:LOCATE 30+I*2,1:PRINT M$(1):NEXT:MS=0:MT=0
310 X=4:Y=6:M=3:XM=-1:YM=1:XA=1:YA=0:GC=0:Z=1:SCREEN 0,0
320 LOCATE X,Y:PRINT M$(M):PLAY 300
330 PLAY "O5C5E3CEGEGF5A+C3-AFAGDGBGDGE5G+C7:O4C9FGC:O4E9ABE":PLAY 120
340 'OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO ﾒｲﾝ OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
350 S=STICK(0):A=(S=4)-(S=6)*2:C$=SCRN$(X+A,Y,1):E$=SCRN$(X+A,Y+2,1)
360 B=(S=4)-(S=6):IF SCRN$(X+B*2,Y+1,2)="ﾄﾅ" GOTO 570
370 D$=SCRN$(X,Y+2,2):M=-(B+2)*(B<>0)-(ABS(B)<>1)*M
380 R=-(((J>0)+(S>6)+(S=2)+(MT=1))*(MS=0)>0)
390 R=R-((C$+D$+E$="ﾁｽｾﾁ")*(MS=0)-(MS=1)>0)*2
400 LOCATE X,Y:PRINT S$(0):ON R GOTO 460,540
410 X=X+B*(C$="ﾁ")*(D$<>"ﾁﾁ"):Y=Y-(D$="ﾁﾁ")
420 ON Z GOSUB 600,660:LOCATE X,Y:PRINT M$(M)
430 C$=SCRN$(X,Y+3,2):D$=SCRN$(X,Y+2,2)
440 ON (D$="ﾂﾃ")*((C$="ﾄﾅ")+(C$="ｵｶ")*2) GOTO 560,830:TM=TM-1:CGEN
450 LOCATE 11,2:PRINT USING"###";TM:CGEN 1:ON TM+1 GOTO 830:GOTO 350
460 R$=SCRN$(X+(S=7)-(S=9)*2,Y,1)
470 IF (J=0)*(D$="ﾁﾁ")+((S=2)+(S=8))*(D$="ｹｺ")-(MT=1) GOTO 510
480 J=J+1:F$=SCRN$(X+JX(J,-(S=7)-(S=9)*2),Y+JY(J)+(J>=3)*2,2)
490 X=X-JX(J,-(S=7)-(S=9)*2)*(R$="ﾁ"):Y=Y-JY(J)*(F$="ﾁﾁ")
500 J=J*(F$="ﾁﾁ")*(J<4):GOTO 420
510 ON -(D$<>"ｹｺ") GOTO 410:G$=SCRN$(X,Y+(S=8)-(S=2)*4,2)
520 MT=MT-(1+(MT=2)*2)*(G$="ﾁﾁ"):IF MT=1 THEN MV=(S=8)-(S=2)
530 LOCATE X,Y+2:PRINT S$(0):Y=Y-MV*(G$="ﾁﾁ"):LOCATE X,Y+2:PRINT S$(2):GOTO 420
540 MS=MS+1:MS=MS*-(MS<>2):IF MS=1 THEN MV=B
550 LOCATE X,Y+2:PRINT S$(0):X=X+MV:LOCATE X,Y+2:PRINT S$(3):GOTO 420
560 LOCATE X,Y+2:PRINT S$(0):PLAY "O4C0EO5C:O3C2":GC=GC+1:GOTO 580
570 LOCATE X+B*2,Y:PRINT S$(0):PLAY "O4C0EO5C:O3C2":GC=GC+1
580 ON GC-2 GOTO 730:GOTO 350
590 'OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO ﾃｷ ｲﾄﾞｳ 1 OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
600 Z=2:C$=SCRN$(TX+XM,TY+(YM=-1)-(YM=1)*2,2)
610 D$=SCRN$(TX+(XM=-1)-(XM=1)*2,TY-(YM=1),1):ON -(C$+D$<>"ﾁﾁﾁ") GOTO 640
620 LOCATE TX,TY:PRINT S$(0):TX=TX+XM:TY=TY+YM:LOCATE TX,TY:PRINT S$(6)
630 ON (ABS(X-TX)<2)*(ABS(Y-TY)<2) GOTO 830:RETURN
640 XM=M(INT(RND*2)):YM=M(INT(RND*2)):RETURN
650 'OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO ﾃｷ ｲﾄﾞｳ 2 OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
660 Z=1:C$=SCRN$(UX+(XA=-1)-(XA=1)*2,UY+(YA=-1)-(YA=1)*2,1-(YA<>0))
670 ON ((C$<>"ﾁ")*(YA=0) OR (C$<>"ﾁﾁ")*(YA<>0)) GOTO 700
680 LOCATE UX,UY:PRINT S$(0):UX=UX+XA:UY=UY+YA:LOCATE UX,UY:PRINT S$(7)
690 ON (ABS(X-UX)<2)*(ABS(Y-UY)<2) GOTO 830:RETURN
700 IF XA=0 THEN XA=M(INT(RND*2)):YA=0:RETURN
710 XA=0:YA=M(INT(RND*2)):RETURN
720 'OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO ｸﾘｱｰ ﾄ ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
730 PLAY 280:PLAY "O5R9C5ECG#DFAFAF+C-GEC9:O4R9C9#DFC:O4R9E9GAE":INIT
740 SCREEN 1,1:CLS:LOCATE 13,8:PRINT "TIME BONUS";TM*10:SC=SC+TM*10
750 LOCATE 13,6:PRINT "STAGE";ST;"CLEAR !":ST=ST+1:ON -(ST<11) GOTO 230
760 LOCATE 16,10:PRINT "SCORE";SC:LOCATE 13,12:PRINT "CONGRATULATIONS!!"
770 PAUSE 10:PLAY 120:PLAY "::V11O3C5GEGV12CGEGV13CGEGV14CGEGV15CGEC"
780 FOR I=0 TO 1:PLAY"O4C3EG5EG3EFAO5CO4AF5C3F:O5E3GE5GE3CFCF5A3FAF:CGEGCGEG"
790 PLAY "G5B3GD5RCEG+C:R5D5G3BG+C5-GEC:CGEGCGEC":NEXT
800 PLAY "O4C5#DFGR5C9:V15E5GABR5E9:O4R5RRRR5G9"
810 PAUSE 40:CLS:SCREEN 1,0:CLS 4:INIT:GOTO 90
820 'OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO ｼﾇ OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
830 CO=8:LOCATE X,Y:PRINT M$(M):PLAY 200
840 PLAY "O4A5C1GAGEGDBGDFBEGBACDGBEA5:A5D1CDBCDAEFGBGCDCDGBEFGA5R9"
850 N=N-1:INIT:ON N+2 GOTO 900:SCREEN 1,1:CLS:LOCATE 12,10
860 PRINT "LET'S TRY AGAIN !":SCREEN 1,0:CGEN 1:GOSUB 980:INIT:GOTO 260
870 CO=CO-1:CGEN:SCREEN 1,1:LOCATE 14,12:PRINT "COUNT DOWN";CO:BEEP
880 CGEN 1:SCREEN 1,0:RETURN
890 'OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
900 SCREEN 1,1:CLS:COLOR 2:LOCATE 15,10:PRINT "GAME OVER":PLAY 120
910 PLAY "O4V14A3#C5A3EAEA D3R3D5F3DAFD E5G5A6R5:O4V15A9DER5:O4V15#C9FAR5"
920 PAUSE 5:SC=0:IF CN=0 THEN COLOR 7:WIDTH 40:INIT:CLS:GOTO 90
930 FOR CO=7 TO 0 STEP -1:COLOR CO:LOCATE 14,12:PRINT "CONTINUE?";CO
940 PLAY "O2V15C2":FOR I=1 TO 500:IF INKEY$(0)<>"" THEN N=3:CN=CN-1:GOTO 850
950 NEXT:NEXT:COLOR 7:WIDTH 40:INIT:CLS:CN=CN-1:GOTO 90
960 'OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO ｽﾃｰｼﾞ ｶｸ OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
970 READ D$(0),D$(1),D$(2)
980 A=1:CO=8:TX=0:TY=0:UX=0:UY=0:FOR H=6 TO 20 STEP 2:GOSUB 870:FOR J=0 TO 2
990 A$(J)=STRING$(16-LEN(BIN$(VAL("&H"+MID$(D$(J),A,4)))),"0")+BIN$(VAL("&H"+MID
$(D$(J),A,4)))
1000 NEXT:A=A+4:FOR I=4 TO 34 STEP 2:FOR J=0 TO 2:B$(J)=MID$(A$(J),I/2-1,1)
1010 NEXT:G=VAL("&B"+B$(2)+B$(1)+B$(0)):LOCATE I,H:PRINT S$(G)
1020 TX=TX-I*(G=6):TY=TY-H*(G=6):UX=UX-I*(G=7):UY=UY-H*(G=7):NEXT:NEXT:RETURN
1030 DATA 20002001980100018071400001008181,00400000090000010440000020008008
1040 DATA 00400001000000010000000000000081,1CA071AA012011E0A028AB280820A74E
1050 DATA 00000004010082000000A0800080048C1,10800000010000200002000000000000
1060 DATA 000082109010020000003578B508207822,00008000000000220001F009F00008111
1070 DATA 00000000100000000000008000001612,002101E04180DDFB420C605A1FF10008
1080 DATA 000101C003C0200720170006000080000,00010000000000004010004000000008
1090 DATA 00C03EFC00310DD41D0100D480F14074,0000300030200C0000000240D0008000
1100 DATA 004000000020000000000008010203F80,40006FFF408145517FF9022100018889
1110 DATA 00000000080100000000000001000006,00000002008000022000000001000001
1120 DATA 022C74FE75C675820C127482F4C0F0FA,00004000000000000008008A0000140101
1130 DATA 00240010000000000800000000100000,0000CB042B3E4002C400440148001C03
1140 DATA 00004100604000000400041004000003,00000000001200108000001000000002
1150 DATA 0004AAAE000C8004C000000280008001,00000000000080000000000828000001
1160 DATA 000400000089FF80000008000008000,0090720526188694020024186448000
1170 DATA 0080F6BF76B98C94E746145EFD7C0281,00100000001002000000020040000000
1180 DATA 70C0861E3C387870 70C79F3F7F7FFFFF 70879F3F7F7FFFFF
1190 DATA 0F02000000000000 0FC3F1F0F8FCB4FC 0FE0F8FCFEFEB7FF
1200 DATA 00000000080C000 FFFF3F1F0F80C0F0 FFFF7F7F3F9F8700
1210 DATA 0000000000000200 CCB4B4C8F001030F CFB7B6CEFCF8E000
1220 DATA 00FFFFFFFFFFFFFF 00FFFAD4E0D0A0C0 00FFFFFFFFFFFFFF
1230 DATA 00FEFEFEFEFEFEFE 00FCA80000000000 00FCF8F4F8F4F8F4
1240 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 80C080C080808000 FFFFFFFFFED5AA00
1250 DATA FEFEFEFEFEFEFEFE 0000000000000000 E8F0E8D0A8500000
1260 DATA 00FEFCF8F0E0C0C0 00FEFDC3C7CFDFC3 00FEFCF8F0E0C0C0
1270 DATA 00FE7E3E1E0E0606 00FE7C80C0E0F080 00FE7C3818080000
1280 DATA F8C0C0E0F0F8FCFE C3C3DFCFC7C38100 F8C0C0E0F0F88000
1290 DATA 3E06060E1E3E7EFE 8080F0E0C0800000 3800000818380000
1300 DATA 00FFFFF9F1E1C080 00FFFFC0C4CCDCBF 00FFFFF9F1E1C080
1310 DATA 00FEFE3E1E0E0602 00FCF800406070F8 00FCF83818080000
1320 DATA 0080C0E1F1F9FFFF 7FBFDCCCC4C0C080 0080C0E1F1F9C080
1330 DATA 0002060E1E3EFEFE FCF8706040000000 0000000818380000
1340 DATA 7FFEFEFEFEFEFE00 7FFFFFFFFFFFFFFF 7F80808080808000
1350 DATA 7CF9F3E7CF9F3F7F 7CF9F2E4CC942040 7C8183878F9F3F7F
1360 DATA 3F9ECEE6F2F8FCFE 3F1F0F0703010000 3F80402010080402
1370 DATA 7F3F9FCFE7F3F900 000080C0E0F0F8FC 4020908884828100
1380 DATA FEFCF8F2E6CE9E00 02040913274F9F3F FEFCF8F0E0C08000
1390 DATA 7FFEFEF8F1C78F3F 7FFFFFF8F0C08000 7F80808080808020
1400 DATA 7FFEFE06F2F8FCFE 7FFFFF070301006C 7F8080000000006C
1410 DATA 7F7F7F7F7F7F1F00 00000000000000C0 4040404040601000
1420 DATA DADAFEFEFCFCF800 C8C8000000010103 C8C8000000000000
1430 DATA 00054B0543014905 003F3F6733793F7F 0000000000000000
1440 DATA 00F8F0CA801A30FA 00FCFECC9E3CFEFC 0070B04080103070
1450 DATA 4B04480143054B07 3F7C3973277F3F3F 0000000000000000
1460 DATA F07A301A80CAF0F8 FE7C3E9CCEFCFEFC B07030108040B070
```

X1

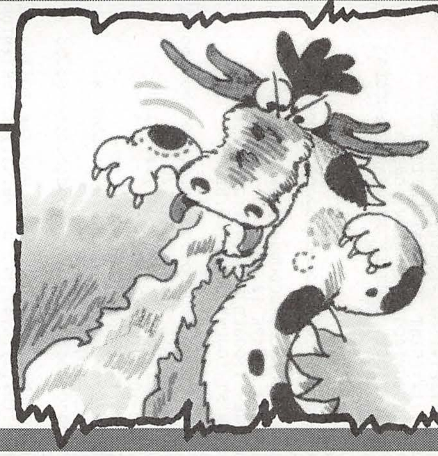
★つぐ美：「バコーン」というのはやきそば「バコーン」を食べたときに言うのよ。影：ZZZZZ……。編：バコーン‼つぐ美：あーん，私がやりたかったのに〜〜‼(愛知県豊川市・もえるアッチ14才)……【影：な，な，なんのこっちゃ……(アゼン)。】

X1シリーズ (CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

ドラゴン・ブレスで気分爽快!!

DRAGON BREATH

●笠見　敏行



内　容

空を自由に飛びまわるドラゴンを操作し，スライムたちを得意のドラゴンブレスでやっつけろ！

君は1分間で何点取れるかな？

遊びかた&操作方法

ドラゴンは[8]キーで上昇，[2]キーで下降，スペース・キーで必殺のドラゴンブレスです。

ドラゴンブレスの三つのきまり

①ドラゴンは目の前（同じY座標）に敵がいなければ，炎をはいてくれません。

②敵もいないのにスペース・キーを押すと，スコアが減ります。

③ドラゴンブレスは押しっぱなしで連射します（気分爽快，ストレス解消)。スコアがゼロになるとゲーム・オーバーです。

《第1表》変数表

変数	内容
Y	ドラゴンのY座標
I,J	ループ用
ST	テンキー，ジョイカード用
C	スコア
HS	ハイスコア

作者からのワンポイント・アドバイス！

壁に穴をあけるには，壁の向こう側に敵がいるところまで移動して，炎をはいてください。そうすれば壁に穴があきます。

これがゲームのキーポイントです。

プログラムについて

画面のスクロールにマシン語らしきものを使用しています（そのわりに遅い）ので，打ち終わったら必ずセーブしましょう！

プログラムの高速化のためと，僕の実力不足でプログラムが大変見にくくなっています。みなさんぜひ打ち込んで見てください。

改造について

このプログラムを改造するのなら，最初からつくり直したほうがいいです。

コントロール・コードのだしかた

300行と530行にある^Mは，POKE &H01A2，&HB7↵と入力後，[ESC]キーを押したあと，↵キーを押すとでます。

430行のST＝0をST＝1にすればジョイカードでも遊べます。

一言だけ言わせてください

電波新聞社から発売しているX1プログラム大全集をディスクでだしてほしいのです。本だとBUGはでるし，目は痛くなるなどでもう大変です，編さんぜひお願いします。

最後になった苦労話と独り言

このゲームは2年ぐらい前に作ったのですが，ズオさんやMSSさんなどのプログラムに圧倒されてしまい，ついついだしそびれてしまいました。

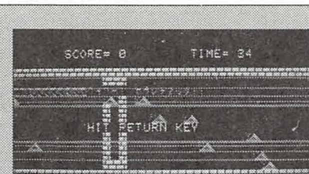
僕もボツを恐れずだしました，X1のユーザーのみなさんもだしてみましょう



▲《写真1》これがタイトル画面です。ドラゴンがブレスを吐くのがいいね

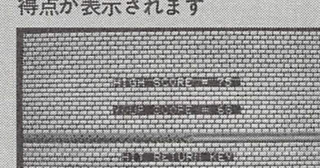
▼《写真2》1分間の間にどれだけの敵をやっつけるかを競うゲームです





▲《写真3》1分たつ前に当たったりして得点が0になるとゲーム・オーバー

▼《写真4》みごと1分間戦い抜いたらそのときの得点が表示されます



★はいりっは～いりっほっはいりほ～はいりっはいりっふれっほっほ～!!(神奈川県横浜市・最近長いP.Nが多いと思うつげ義春17才)
……【影：はいりはいりふれっほっほ～，大きくなれよ。まるだいハンバーガー♬。一同：つ，つまらん……。】

（と，フォローする…）。

●参考記事

◦ビジネス・アスキー

「X1マシン語プログラミング入門」

◦ベーマガ 90年10月号164ページ

「White Tiger」

のデータ定義部分

★　★

DRAGON BREATHのプログラム・リスト

```
100 '┌─────────────────────────────────────────────────────┐
110 '│       DRAGON BREATH                                 │
120 '└──────────────[ PROGRAMED BY TOSHIYUKI.KASAMI ]──────┘
130 GOTO  540
140 '────────────────────[ M  A  I  N ]────────────────────
150 ON -(TIME=>60) GOTO 460
160 POKE &HF,10: CALL&HC000: POKE &HE,9,Y: PRINT"@"
170 S=STICK(ST):Y=Y+(S=8 AND Y>10)-(S=2 AND Y<19)
180 ON -(INP(U+Y*40)=32) GOTO 190: PLAY"C": C=C-3: GOTO240
190 POKE &HE,10,Y: PRINT"A":ON -(RND>.06) GOTO 200: LINE(37,10)-(39,19),"E",B
200 R=RND*20:ON -(R>9) GOTO 210:POKE&HE,36,R+10:PRINT"CD"
210 ON -(NOT STRIG(ST)) GOTO 150: L=(INSTR(SCRN$(10,Y,20),"D")): C=C-1
220 ON -(L=0) GOTO 240: LINE(11,Y)-(9+L,Y),"B": SOUND0,52: SOUND1,40
230 SOUND7,52: SOUND8,17: SOUND12,39: SOUND13,9: LINE(11,Y)-(L+10,Y)," ":C=C+2
240 CGEN 0:LOCATE 13,7: PRINT C:LOCATE 28,7:PRINT 60-TIME
250 CGEN 1: ON-(C>0) GOTO 150
260 '────────────────────[ GAME OVER ! ]────────────────────
270 KEY 0,"":PLAY MID$("CEGBDAR",RND*7+1,1)
280 CGEN: LOCATE 10,11:COLOR RND*7: PRINT "ｳｫﾜｰ! ﾔﾗﾚﾁﾏｯﾀ!!"
290 LOCATE 10,15:COLOR 7: PRINT "HIT RETURN KEY"
300 IF INKEY$<>"^M" THEN 270 ELSE 340
310 '────────────────────[  T I T L E  ]────────────────────
320 FOR I=10 TO 1 STEP -1: LINE(0, 80+I*(10-I))-(319, 80+I*(10-I)),PSET,1
330 LINE(0,160-I*(10-I))-(319,160-I*(10-I)),PSET,1: NEXT
340 CLS: CSIZE 3: CGEN 1: COLOR 7: LOCATE  0,14: PRINT#0"@@@@@@@@@A":CGEN 0
350 LOCATE 14,18: COLOR 2: PRINT"By K.K.S SOFT"
360 SOUND7,52: SOUND8,17: SOUND12,39: SOUND13,9
370 FOR I=1 TO 7: FOR J=1 TO 50: NEXT
380 LOCATE  8, 6: COLOR I : PRINT#0"DRAGON BREATH"
390 CGEN 1: COLOR 7: LOCATE 20+I*2,14: PRINT#0"BB":CGEN 0
400 NEXT: LOCATE 20,14:PRINT#0 STRING$(21," ")
410 IF INKEY$="" THEN 340
420 '────────────────────[ SET SCREEN  ]────────────────────
430 INIT: CLS: Y=15: C=50: U=12298: TIME=0: ST=0
440 LOCATE 7,7:PRINT"SCORE= 50":LOCATE 23,7:PRINT"TIME= 60"
450 CGEN 1:LINE(0,9)-(39,20),"E",B:GOTO 140
460 '────────────────────[  C L E A R  ]────────────────────
470 FOR I=39 TO 0 STEP -1: LINE(I,6)-(I,22),"E": NEXT: IF HS<C THEN HS=C
480 CGEN 0:LOCATE 12,11:PRINT"HIGH SCORE =";HS
490 LOCATE 12,14:COLOR 6:PRINT"YOUR SCORE =";C
500 CGEN 1:LINE(0,17)-(20,17),"@":LOCATE 21,17:PRINT"A"
510 LINE(22,17)-(39,17),"B": CGEN 0
520 LOCATE 13,19:COLOR RND*6+1:PRINT "HIT RETURN KEY"
530 IF INKEY$="^M" THEN 340 ELSE 490
540 '────────────────────[ INITIALIZE  ]────────────────────
550 CLS4: WIDTH 40: CLEAR: INIT:DEFINT A-Z:PLAY 1000:CLS:KEY 0,""
560 CLEAR &HBFFF:CLICK OFF:CONSOLE 0,25:HS=75
570 '────────────────────[  SET DATA   ]────────────────────
580 CFLASH 1:LOCATE 12,12:PRINT"Wait a minute !!":CFLASH 0
590 RESTORE 680 : DA=&HC000 : SA=0
600 DEF CHR$(32)=HEXCHR$(STRING$(48,"0"))
610 FOR I=64 TO  69: READ A$: DEF CHR$(I)=HEXCHR$(A$): NEXT
620 RESTORE 770:FOR J=&HC000 TO &HC010 STEP 16: S=0
630 FOR I=1 TO 16:READ M$:S=S+VAL("&H"+M$): POKE J+I,VAL("&H"+M$):NEXT
640 READ SU$:CH=VAL("&H"+SU$):IF CH<>S THEN  GOTO 660
650 SA=SA+10:NEXT:GOTO 310
660 LOCATE 10,20:COLOR 2:PRINT "DATA ERROR IN";1580+SA:COLOR 7:STOP
670 '────────────────────[   PCG DATA   ]───────────────────
680 DATA  00A800000010004A 545628040000004A 54FEFFAB77AB385E
690 DATA  000000000A150014 408133800A950000 E0F1CF7FFA757F2A
700 DATA  0055004812005500 96FFFFFFFFFFFF65 0000AAFFFFAA0000
710 DATA  80288123861C7FFF 0000000001030000 8008812204104055
720 DATA  00C0E0F0381CFEFF 00000040E0F00000 00C0205028940255
730 DATA  DFDFDF00FBFBFB00 DFDFDF00FBFBFB00 DF101000FB020200
740 '
750 '──────────────────[ MACHINE LANGUAGE ]──────────────────
760 '      +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F   SUM
770 DATA  11,07,C0,CD,0B,00,C9,08,1F,08,1F,08,1F,08,1F,08 , 31D
780 DATA  1F,08,1F,08,1F,08,1F,08,1F,08,1F,00,00,00,00,00 , 0E2
790 '
800 '┌──────────[ ｺﾉｷﾞｮｳｦﾖﾘｼﾀﾊ ｳﾁｺﾏﾅｸﾃ ｲｲﾃﾞｽ ....]──────────┐
810 '│   ﾏｲｺﾝ BASIC Magazine ｿｳｶﾝ 100 ｺﾞｳ ｵﾒﾃﾞﾄｳｺﾞｻﾞｲﾏｽ !!     │
820 '│    ｶｻｲ & ｼｹﾞ(ｼﾞｰﾄﾞ) ｷｬﾗﾃﾞｻﾞｲﾝ ﾎﾝﾄｰﾆ ｱﾘｶﾞﾄｳ !!          │
830 '│     1990年 10月  K･K･S SOFT (T.KASAMI & SHARP X-1G)    │
840 '└─────────────────────────────────────────────────────┘
```

X1

★だれかPC88のゲームをだせーっ!!月３本ものってるじゃないか，などというネタがあと１年もしないうちにくるんでしょうねえー。(岩手県上閉伊郡・坂本　大17才)……【影：君，君，いくら41円切手がないからと言って41円ハガキを貼ってこないように。】

X1turboシリーズ
(CZ-8FB02)用

エタノリアの玉はいったいどこに！

エタノリアの伝説(でんせつ)

●石井 一鑑



◆ストーリー

エタノリアの玉，それはかつてカミリア王国全土を治めたというエタノリア七世の魔力がこもっているらしい。今やカミリア王国は100もの国々にわかれてはいるがエタノリアの玉さえあれば今日にでも100の国すべてを支配できるらしい。

その中の一つのマルエナ王国に隠されていることを知った国々は，つぎつぎと使者を送る。しかしどこをさがしても玉らしき物は見付からない。そして，その玉に目を付けた魔人とその部下たちも，マルエナ王国にせめこんだ。

そして，その玉を見つけ売りとばし，一生楽しようという剣士がいた。彼の名は「ダン」……。

これは，昔々の物語であった。

◆遊びかた

テンキーで上下左右に移動します。敵が現れたらカーソル・キーを[8][2]で上下に動かして戦うか逃げるかします（リターン・キーで決定）。

スペース・キーでコマンドに入ります。「ステータス」は自分の体力など（レベル，体力，攻撃力，守備力，経験値）を表示，「T・ステータス」は前に戦った敵のステータスを表示（あまり意味はない）し，あとはセーブ・ロードです。目的は，エタノリアの玉を見つけることです。

◆最後に

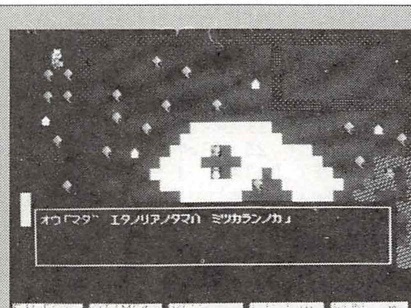
ただウィンドウをたくさん使ったゲームを作りたくて作ったゲームです。イベントが少ないのですぐ終わってしまいますが，多少は遊べますのでその点は大目に見てください。

では，さようなら……。

★　　★

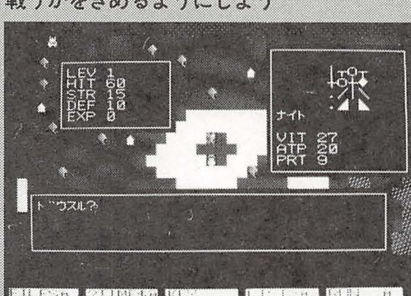


▲《写真1》これがタイトルの画面です。サブ・タイトル？がおもしろいね



▲《写真2》ダンを操作してエタノリアの玉をみつけるのが目的

▼《写真3》ステータスと相談してから戦うかをきめるようにしよう



▼《写真4》イベントは少なめだけど，けっこうおもしろく，うまくまとまっている



エタノリアの伝説のプログラム・リスト

```
10 REM -------- DATA SET! ---------
20 KMODE:WIDTH40:CLICKOFF:DIM MS$(30),M$(20),TK$(5,6):LV=1:HP=60:MHP=60:ST=15
30 SCREEN0,0:FORL=0TO6:READ TN$(L):FORI=1TO5:READ TK$(I,L):NEXT:NEXT:DE=10:X=5
40 DATA ｽﾗｲﾑ,,,,╭╮,,╰─╯,ﾅｲﾄ,,,┬○┬,┼○┼◆,,/|\,,◢◣,ｱﾝﾄ,,,╭╮,╭╮,┴┼┴,─┼─,┌┼┐,◢┼┼◣
50 DATAｶﾞｲｺﾂ,,,|@,+/+○,,/‾\,,ﾊﾞｰｻｰｶｰ,,,/|\,,◆,,×■\,,◢◣,ﾊﾞｯｸﾝﾌﾗﾜｱ,,,∩,∩,,┼┼
60 DATA ﾏｼﾞﾝ,,/,├┼┤,,\/\,/|\,┬┬,|,,\○,├┤,|,,◢█◣
70 SYMBOL(6,0),"ｴﾀﾉﾘｱﾉ",4,4,2,0,PSET:SYMBOL(3,0),"ｴﾀﾉﾘｱﾉ",4,4,6,0,PSET:Y=10
80 SYMBOL(50,18),"ﾃﾞﾝｾﾂ",4,4,5,0,PSET:SYMBOL(47,18),"ﾃﾞﾝｾﾂ",4,4,7,0,PSET
90 LOCATE 15,15:PRINT"By.Ikkan soft":LOCATE 8,10:PRINT"- ﾐﾝﾅﾃﾞ ｱｿﾎﾞｳ! -"
100 DEFCHR$(96)=HEXCHR$("A0A0EFD73B1520003838130383C56CEE9898908000842000")
110 DEFCHR$(97)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000000055AA55AA55AA")
120 DEFCHR$(98)=HEXCHR$("0000000000000000BB00EE000000000000000000000000")
130 DEFCHR$(99)=HEXCHR$("04020101000404020004001C1C2A5DBE7F7F3E814080")
140 DEFCHR$(100)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFF00002000200044000FFFFFFFFFFFFFFF")
150 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("00000000000000005DEA57BAD5AE75AB508214A00528410A")
160 DEFCHR$(102)=HEXCHR$("00000000000000005DEA57BAD5AE75AB508214A00528410A")
170 DEFCHR$(103)=HEXCHR$("000010387C7C7C10387CFEFE4C7C458211387DFE7DFE")
180 DEFCHR$(104)=HEXCHR$("44547C7CAAD6FE4440507060A0C0E04044547C7CAAD6FE44")
190 DEFCHR$(105)=HEXCHR$("04020101000404020004001C1C2A5DBE7F7F3E814080")
```


★高校に入ったら親にパソコンを買ってもらおーと思っていますが，どのように親を説得すればいいのでしょうか？(神奈川県横浜市・有沢　稔15才)……【影：パソコンではないが子供の頃，お腹すいたと言ったら「タイ焼き」買ってもらったことがあるゾ。ふむ。】

```
200 DEFCHR$(106)=HEXCHR$("0402010100040402000402040O1C1C2A5DBE7F7F3E814080")
210 DEFCHR$(107)=HEXCHR$("0000000028542C107CAA7C7CFEFEFE7C7C827C0008040400")
220 DEFCHR$(108)=HEXCHR$("0000006CFE380000387C380000826CEE0028380000826C00")
230 DEFCHR$(109)=HEXCHR$("00000000080404003C423C3C7E7E7E3C3C423C3C7E7E7E3C")
240 DEFCHR$(110)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000055AA55BA55AA55AA")
250 DEFCHR$(111)=HEXCHR$("929252400C1C2A77000C0C206103010092925E532C1C2A77")
260 DEFCHR$(112)=HEXCHR$("40AC5C160C00000044EEFEFE7C0808000402020000BAFE6C")
270 DEFCHR$(113)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000055AA55BA55AA55AA")
280 DEFCHR$(114)=HEXCHR$("048C04BC7EDE2E0080809880818080E7243C3C0805088000")
290 FORI=0TO20:READ M$(I):NEXT:DATA bbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb
300 DATA bbahabbaaaaaaaaaaaaaaaaaaabaaaaaaaaaaaab
310 DATA bbaaabbaaaaaaiaaaaaaaaaaaabaaaaaaaaaaaab
320 DATA bbcacbbaaaaaaaaacaaaaaaaabaaaanaaaaaaab
330 DATA bbaaabbaaaaaaaaaaaaaaagabaaaaaaaaaaaab
340 DATA bbcacbbaacaaaaaaaaaaaaaaabaaaaaaaaaaaab
350 DATA baaaaaaaaaaaacaaaacaaaaabbbbabbbbbbbbb
360 DATA bagaaaaacaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaab
370 DATA baaaaaaaaaaacaaaadddddddaaaaaaacaagaab
380 DATA bbacaaaaaaaaaaadddddddddaaaaaaaaaaacb
390 DATA bbbbaaaacaagaaaddddpaddddddddaaaaaaaab
400 DATA bbabaaaaaaaaadddaaaadddddddaaacaffff
410 DATA baabaaaaaaaaadddddmadddadddddaaaaflaf
420 DATA bbaacaaaaaaaaadddddddjaadddddddaaffaf
430 DATA daaaaaaaaaaaaadddddaaaaaddddaaffaaaf
440 DATA ddddaaaacaaaaadddaaaaaaaaacaaaaffaafff
450 DATA daadagaaaaaaaddaaacaaaaaaaaaafffaaaaaf
460 DATA bacdaaaaaaacddaaaaaaaaacaaaaaffaffffaaf
470 DATA baadddacaadddaaacaaaaaaaaaaaaaaaeokfkaf
480 DATA baaaadaaagdacaaaaaacaaaaaaaaaffaffffaff
490 DATA bbbbbddddddbbbbbbbbbbbbbbbfffffffffff
500 FORI=1TO30:READ MX$:FORL=1TOLEN(MX$):MS$(I)=MS$(I)+CHR$(ASC(MID$(MX$,L,1))-1
):NEXT:NEXT
510 DATA カエ」ミチ゜!オチハルイハチミヒ!ムテキリ゛ハキ、,サハ・ツキケヌ!キーサケキリクチ!テキウキ゜ウレ゛チ゜,ササト゜!ユゼ゛ト゜!ウクニシウ
520 DATA レセチ゜//,ススュ」ニ゛チ゜・カミオヒ//、,ツッエワエ」/////、,シフ゜ト!テキオタエヌニウ!テレヒスキ゜!イレ//
530 DATA ツッエワエ」サハ!テレヒスト゜!クハナ゜ロキア!クルチカソ、,クア!クーチイナヌ!レフ゜アキ゜!イレ,ケ゜エケ゜エ///
540 DATA ススュ」カカ"タロヒ!レフ゜ア"0タロナ!イチリスウ!テレヒスナ!ナルキオト!ケロ、,ススュ」ヤエキーチ、,コキ゜!スツミーチウ//
550 DATA ヒ゜アシアキア」スノウ"、,テマ゜ハニキア!ケケ゜ーチ//,テレヒスト゜!キホ゜ア!サンスチ",クセ゜ケ゜セルア!ムテコチ「
560 DATA カカ・クセ゜ケ゜セル"0イルキ゜ナエ・セウスッエチ゜ミアイコ゜レラ,ツッエワエ」///@0セウスッエチ゜ミヌ!ニヌキ!エテーナレニ//、
570 DATA ///""0チウホ゛ス゜ュ"0ツス゜ッエヌ!ミス゜゛キ゜0カルトケレ"、,カエ」ミス゜゛キ゜!カルトケレ@ジ゛ニ!ヒ゜キニサナ!イレヤ゛キ、
580 DATA ツッエワエ」サ゜マーサ゜マー"0ンスハ!ト゜ヒ゜゛ヒ!カンルス゜ュ、,シークハ!カナサキ゜!ウレ「0」シークハロウヌ!ウウサナ!カスオチレ、
590 DATA クハ!フナテヌ!ネコムツキ゜!イレタエチ゜//,ネコムツチ゜",ヒ゜ーケ゛ヘリンア」ヒ゜ケ!ヒ゜ケ、,ヤハセサ゜ウ!カナキ゜スチ//
600 CLS4:DATA セウーツアカスチ「,ミス゜゛」オチハルイハ!チミヒナ゜サチ゜"、,テウヌ!ミス゜゛ア!チカスチ"
610 GOSUB"MAP":REM -------------- MAIN -------------
620 S=STICK(0):IF STRIG(0) THEN 910 ELSE IF S=0 THEN 620 ELSE XX=(S=4)-(S=6):YY=
(S=8)-(S=2):PAUSE1
630 SS$=SCRN$(X+XX,Y+YY,1):IF INSTR("bcdf",SS$) THEN XX=0:YY=0
640 IF INSTR("eghijklmnopqr",SS$) THEN 980
650 CGEN1:LOCATE X,Y:PRINT"a":X=X+XX:Y=Y+YY:LOCATE X,Y:PRINT"`":CGEN
660 IF RND>.05 THEN 620
670 TN=INT(RND*2):TN=TN-(X>20)*2:TP=TN*15+12:TS=TN*6+14:TD=TN*1+8
680 MA$=TN$(TN)+"ガ、アラワレタ!":GOSUB"MA"
690 GOSUB"DATA":GOSUB"TS":MA$="ドウスル?":GOSUB"MA":AN=2:AN$(1)="ATTACK":AN$(2)="RU
N":GOSUB"SEL"
700 IF B=2 THEN MA$="ニゲタ..":GOSUB"MA":GOTO610ELSEMA$="ダンノ コウゲキ!!!":GOSUB"MA"
710 DA=INT(ST-TD+RND*5-2):IF DA<1 THEN MA$="MISS..":GOSUB"MA":GOTO 760 ELSE MA$=
STR$(DA)+"Pts. ダメージヲ アタエタ!":GOSUB"MA":TP=TP-DA:IF TP>0 THEN 760
720 MA$="カッタ!":GOSUB"MA":EX=EX+TN*8+10:IF TN>3 THEN MID$(M$(Y+YY),X+XX,1)="a"
730 IF EX>LV*30 THEN MA$="LEVEL UP!":GOSUB"MA":LV=LV+1:EX=0:MHP=MHP+10:ST=ST+7:D
E=DE+6
740 IF TN=5 THEN 1130 ELSE IF TN=6 THEN 1150
750 GOTO 610
760 MA$=TN$(TN)+"ノ、コウゲキ!":GOSUB"MA":DA=INT(RND*2-1+TS-DE):IF DA<1 THEN MA$="MI
SS":GOSUB"MA":GOTO 690 ELSE MA$=STR$(DA)+"P.OUT!":GOSUB"MA":HP=HP-DA
770 IF HP>0 THEN 690 ELSE MA$="ゲーム オーバー!":GOSUB"MA":RUN
780 REM -------------- SUB ------------
790 LABEL"MAP":CGEN1:FORL=0TO20:LOCATE 1,L:PRINT M$(L):NEXT:CGEN:RETURN
800 LABEL"DATA":LOCATE 5,3:PRINT"┌";STRING$(10,"─");"┐":FORI=4TO8:LOCATE 5,I:PRI
NT"│";SPC(10);"│":NEXT:LOCATE 5,9:PRINT"└";STRING$(10,"─");"┘"
810 LOCATE 6,4:PRINT"LEV";LV:LOCATE 6,5:PRINT"HIT";HP:LOCATE 6,6:PRINT"STR";ST:L
OCATE 6,7:PRINT"DEF";DE:LOCATE 6,8:PRINT"EXP";EX:RETURN
820 LABEL"MA":LOCATE 2,15:PRINT"┌";STRING$(34,"─");"┐":FORI=16TO19:LOCATE2,I:PRI
NT"│";SPC(34);"│":NEXT:LOCATE 2,20:PRINT"└";STRING$(34,"─");"┘":CONSOLE16,4,3,34
:CLS
830 FORI=1TOLEN(MA$):IF MID$(MA$,I,1)="/" THEN PRINT ELSE BEEP1:FORL=1TO20:NEXT:
BEEP0:PRINT MID$(MA$,I,1);
840 NEXT:CONSOLE
850 IF INKEY$(0)="" THEN 850 ELSE RETURN
860 LABEL"SEL":LOCATE 20,11:PRINT"┌";STRING$(15,"─");"┐":FORI=12TOAN+11:LOCATE 2
0,I:PRINT"│";SPC(15);"│":NEXT:LOCATE 20,AN+12:PRINT"└";STRING$(15,"─");"┘":B=1:F
ORI=1TOAN:LOCATE 22,I+11:PRINT AN$(I):NEXT:COLOR6:LOCATE 21,12:PRINT">":COLOR7
870 S=STICK(0):IFINKEY$(0)=CHR$(13)THEN RETURN ELSEIFS=0THEN 870 ELSE BB=(S=8)-(
S=2):LOCATE 21,B+11:PRINT" ":IF(BB=1 AND B<AN) OR (BB=-1 AND B>1) THEN B=B+BB
880 COLOR6:LOCATE 21,B+11:PRINT">":COLOR7:PAUSE1:GOTO 870
890 LABEL"TS":LOCATE 26,2:PRINT"┌";STRING$(12,"─");"┐":FORI=3TO12:LOCATE 26,I:PR
INT"│";SPC(12);"│":NEXT:LOCATE 26,13:PRINT"└";STRING$(12,"─");"┘":FORI=1TO5
900 LOCATE 32,I+2:PRINT TK$(I,TN):NEXT:LOCATE 27,8:PRINT TN$(TN):LOCATE 27,10:PR
INT"VIT";TP:LOCATE 27,11:PRINT"ATP";TS:LOCATE 27,12:PRINT"PRT";TD:RETURN
910 MA$="COMMAND..?":GOSUB"MA":AN=5:AN$(1)="ステータス":AN$(2)="T.ステータス":AN$(3)="SAVE
":AN$(4)="LOAD":AN$(5)="EXET":GOSUB"SEL":IF B=5 THEN 610
920 IF B=1 THEN GOSUB"DATA":GOTO 910 ELSE IF B=2 THEN GOSUB"TS":GOTO 910
930 IF B=4 THEN 950 ELSE OPEN"O",1,"ETA.DAT"
940 PRINT#1,LV,MHP,HP,ST,DE,X,Y,K1,K2,K3,K4,K5,K6:FORI=0TO20:PRINT#1,M$(I):NEXT:
FORI=1TO5:PRINT#1,IT(I):NEXT:CLOSE:GOTO 910
950 OPEN"I",1,"ETA.DAT"
960 INPUT#1,LV,MHP,HP,ST,DE,X,Y,K1,K2,K3,K4,K5,K6:FORI=0TO20:INPUT#1,MX$:M$(I)=M
X$:NEXT:FORI=1TO5:INPUT#1,IT(I):NEXT:CLOSE:GOSUB"MAP":GOSUB"DATA":GOTO 910
970 REM -------------- EVENT --------------
980 IF SS$="e" THEN IF IT(1)=0 THEN IT(1)=1:MA$=MS$(7):GOSUB"MA" ELSE IF IT(3)=1
 THEN MA$=MS$(16):GOSUB"MA":MID$(M$(Y),X+1,1)="a"
990 IF SS$="h" THEN IF K4=0 THEN MA$=MS$(1):GOSUB"MA" ELSE MA$=MS$(21):GOSUB"MA"
 ELSE IF SS$="k" THEN CGEN1:LOCATEX,Y:PRINT"a":FORI=1TO4:X=X+XX:NEXT:LOCATEX,Y:P
RINT"`":CGEN
1000 IF SS$="r" THEN MA$=MS$(29):GOSUB"MA":TN=6:TP=200:TS=90:TD=67:GOTO 680
1010 IF SS$="o" THEN MA$=MS$(14):GOSUB"MA":TN=4:TP=100:TS=35:TD=20:GOTO 680
1020 IF SS$="p" THEN MA$=MS$(26):GOSUB"MA":TN=5:TP=150:TS=60:TD=45:GOTO 680
1030 IF SS$="g" AND Y+YY=8 THEN MA$=MS$(3):GOSUB"MA":GOSUB"DATA":FOR I=HP TO MHP
:PLAY7500:PLAY"V15O7C5":SOUND8,15:HP=I:LOCATE 9,5:PRINT HP:NEXT:BEEP0
1040 IF SS$="g" AND Y+YY=19 THEN MA$=MS$(10):GOSUB"MA"
1050 IF SS$="g" AND Y+YY=4 THEN MA$=MS$(2):GOSUB"MA" ELSE IF Y+YY=7 AND SS$="g"
THEN IF K2=0 THEN MA$=MS$(5):GOSUB"MA":IF IT(2)=1 THEN MA$=MS$(11):GOSUB"MA":IT(
3)=1:K2=1 ELSE ELSE MA$=MS$(12):GOSUB"MA"
1060 IF SS$="j" AND K1=1 THEN IT(2)=1:MID$(M$(Y+YY),X+XX,1)="a":MA$=MS$(9):GOSUB
"MA" ELSE IF SS$="m" THEN Y=3:X=13
1070 IF SS$="g" AND Y+YY=16 THEN IF IT(1)=0 THEN MA$=MS$(6):GOSUB"MA" ELSE IF IT
(5)=0 THEN MA$=MS$(8):GOSUB"MA":K1=1 ELSE IF K4=0 THEN FORJ=19TO20:MA$=MS$(J):GO
SUB"MA":NEXT:K4=1 ELSE MA$=MS$(22):GOSUB"MA"
1080 IF SS$="l" THEN MA$=MS$(13):GOSUB"MA":K3=1:IF IT(4)=1 THEN IT(5)=1:MA$=MS$(
18):GOSUB"MA":MID$(M$(Y+YY),X+XX,1)="a"
1090 IF SS$="n" AND K3=1 THEN IT(4)=1:MA$=MS$(17):GOSUB"MA":MID$(M$(Y+YY),X+XX,1
)="a" ELSE IF SS$="q" THEN MID$(M$(Y+YY),X+XX,1)="a":K6=K6+1:MA$=MS$(28):GOSUB"M
A":IF K6=3 THEN MID$(M$(2),32,1)="a"
1100 IF SS$="g" AND Y+YY=10 THEN IF K4=0 THEN MA$=MS$(4):GOSUB"MA" ELSE FORJ=23T
O24:MA$=MS$(J):GOSUB"MA":NEXT:K5=1
1110 IF SS$="i" AND K5=1 THEN MA$=MS$(25):GOSUB"MA":X=21:Y=12
1120 GOTO 610
1130 FORI=1TO5:READ MX$:MID$(M$(I),27,12)=MX$:NEXT:DATA qbaabarbaabq,abaabbbbaab
a,abbabqabaaba,aaaaaaaaaaaa,bbbbaaaabbbb
1140 MA$=MS$(27):GOSUB"MA":GOTO 610
1150 MA$=MS$(30):GOSUB"MA":FORI=0TO7:COLOR,I:NEXT:CLS:COLOR,0
1160 RESTORE1180:FORI=0TO24:READ MX$:X=INT(RND*30):Y=INT(RND*20):LOCATE X,Y:PRIN
T "┌";STRING$(LEN(MX$),"─");"┐":LOCATE X,Y+1:PRINT"│";MX$;"│"
1170 LOCATE X,Y+2:PRINT"└";STRING$(LEN(MX$),"─");"┘":PAUSE8:NEXT:PAUSE50:WIDTH 8
0:KEY0,"":END
1180 DATA マジンヲ タオシ,ハッ! トキガ ツクト,ナント,エタノリアノタマハ,シンデンノ,シタシキト,ナッテ,イタノダッタ..,ダンハ
1190 DATA ...,サケンダ,マジンノ,バカヤローッ!,ト,.........,.........,ダンノ,カネカセキハ,オワラナイ,..
1200 DATA ..,HAPPY(?),END!!
```

★ ★ ★

★妹は好きなおかずがでると「明日死ぬかも知れないのよ」と言って僕のおかずを取っていくのです。(大阪市・りぼん♡18才)……【影：妹が死ぬのか君が死ぬのか意味のとりかたによってその妹の性格は二分されるな。なにはともあれ，人間生きなきゃだめだ。】

X68K X68000用

目指せ！ホールイン・ワン!!

REFLECITION GOLF
（リフレクション ゴルフ）

●加藤　淳一



内　容

ゴルフとビリヤードをたして２で割ったようなゲームです。

遊びかた

まずジョイスティック１の左右で＋を回転させて打つ方向を決めます。つぎにトリガボタンを押しっぱなしにします。すると画面下のパワーゲージが動きますから「ここだ！」っと思ったところでトリガボタンを押してください。＋の方向にパワーゲージ分ボールが転がります。

壁（茶色）にボールが当たると反射し，芝（薄緑）の上を通ると矢印の方向に転がっていきます。

《第１表》変 数 表

変数	内容
BX,BY	ボールの座標
XX,YY	ボールの移動方向
PO	ボールの移動スピード
R	ボールの角度用
SC	点数
S	スティック用
P	ボールの下のカラー
HO	ホールの数
SH	ショットの数
SS( )	各ホールの打数(記録用)
PE( )	各ホールの平均打数(PER)
HODATA( )	コースデータ
C( )	ライン・スタイル(矢印用)その他，ループ用，雑用

こうして穴にボールを入れてください。あまり速すぎると穴を通り過ぎてしまいます。

画面下のＳの数字は打った数でＰはそのホールの平均打数です。点数はＳの数からＰの数を引いた分入り，点数が低いほどお上手です。18ホールで終わりです。

テクニック

プログラムでのテクニックは使っていないのでゲームのテクニックです。**第１図**のように２打で転がすよりも**第２図**のように１打ですませるとお得です。でも，この方法を使うことを意図して作ったコースもあるので良く考えて打ってください（下手をすると得どころか損してしまう）。

プログラム

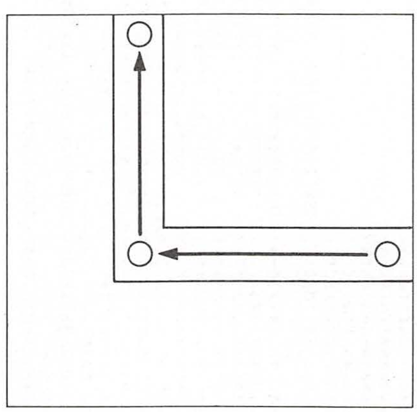
なるべく短くしようとしたため構造化はしていません（してもさほど変わらないと思うけど）。

そのためちょっと（かなり？）汚くなってしまいました。最近やっとX-BASICに慣れてきたところなので許してください。

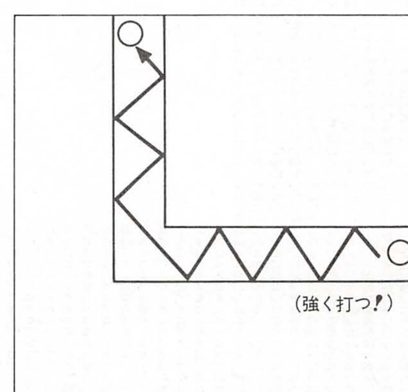
それからコースデータはチェックサムが付いていないので（手抜き）気を付けて入力してください。

最後に

足軽こと中嶋！音沙汰無いけどどうし



《第１図》ゲーム・テクニック①

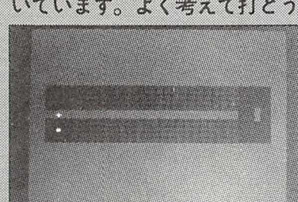


《第２図》ゲーム・テクニック②



▲《写真１》これがタイトル画面です。ゴルフと言ってもパターゴルフです。

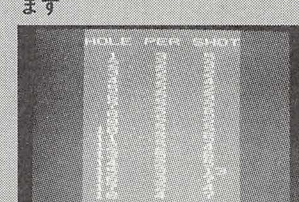
▼《写真２》芝目は矢印方向に向いています。よく考えて打とう





▲《写真３》１回のパットでボールを穴に入れるとホールイン・ワンの文字が！

▼《写真４》全18ホールで，全部のホールをまわるとスコアがでます



★それでは影さん，どうぞ!!（兵庫県神戸市・あきら13才）……【**影**：さて，年も変わって早２か月，今年の幸せと豊作の願いを込めた私のおどりをごひろうしようかのう。ハーッテンナコンナテンナコンナホイホイ。**つぐ美**：お見せできないのが残念です。】

たんだ，開発中止か？まあ，もうどうでもいいけどさ。理恵ちゃーん載ったゾー！たもつ！元気かー曽根さーん，なんでもないよ！

REFLECTION GOLFのプログラム・リスト

```
  10 /*・・・・・・・・・・・・・初期設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
  20 dim float BX,BY,XX,YY,R,PO,Z,SC
  30 char S,P,HO,L,SH,SS(17),PE(17):dim str HODATA(18,5)[256]:dim int C(31)
  40 DISP():DATA():SPRITE():BGM()
  50 /*・・・・・・・・・・・・・タイトル表示・・・・・・・・・・・・・・・・・
  60                     while 1
  70 m_stop():HO=0:SC=0:apage(1):home(1,0,256):sp_off()
  80 repeat:until strig(1)<>0:m_play(1,2,3,4)
  90                repeat
 100 HOLE():home(1,0,0):sp_on():SH=0:R=pi(1)
 110 /*・・・・・・・・・・・・・角度を決める・・・・・・・・・・・・・・・・・
 120           repeat
 130 sp_move(0,BX-2,BY-2,0)
 140 repeat
 150 S=stick(1):R=R+((S=6)-(S=4))*0.05#:XX=sin(R):YY=cos(R)
 160 sp_move(1,BX+XX*20-2,BY+YY*20-2,1)
 170 until strig(1)
 180 /*・・・・・・・・・・・・・強さを決める・・・・・・・・・・・・・・・・・
 190 PO=0:Z=1
 200 repeat
 210 PO=PO+Z:palet(99+PO,hsv(40-PO*2,31,31)):palet(100+PO,0):WAIT(30)
 220 if PO=20 or PO=0 then Z=-Z
 230 until strig(1)=0
 240 PO=PO/10:SH=SH+1:locate 25,15:print SH;:m_play(5)
 250 /*・・・・・・・・・・・・・ボールを転がす・・・・・・・・・・・・・・・・
 260 repeat
 270 if point(BX-((XX>0)-(XX<0))*3,BY)=2 then XX=-XX:m_play(7)
 280 if point(BX,BY-((YY>0)-(YY<0))*3)=2 then YY=-YY:m_play(7)
 290 P=point(BX,BY)
 300 XX=XX+((P=6 or P=10)-(P=5 or P=9))*0.009#
 310 YY=YY+((P=3 or P=7 )-(P=4 or P=8))*0.009#
 320 BX=BX+XX*PO:BY=BY+YY*PO:PO=PO-0.01#:sp_move(0,BX-2,BY-2,0)
 330 if P=11 and PO<=1.2# then break
 340 until PO<=0
 350 for I=0 to 20:palet(100+I,0):next
 360           until P=11
 370 sp_off(0):SC=SC+(SH-PE(HO)):SS(HO)=SH:HO=HO+1:m_play(6):WAIT(2000)
 380 if SH=1 then m_play(8):for I=0 to 511:WAIT(-(I=255)*999):home(0,0,I):next
 390                until HO=18
 400 /*・・・・・・・・・・・・・ゲームオーバー・・・・・・・・・・・・・・・・
 410 apage(0):sp_off(1):fill(256+50,256,511-50,511,253)
 420 SY("HOLE PER SHOT",307,266,2,1,0):SY("SCORE "+str$(SC),340,496,2,1,0)
 430 cls:for I=0 to 17:SY(str$(I+1)+"    "+str$(PE(I))+"    "+str$(SS(I)),330+(I>
8)*12,286+I*11,2,1,0):next:for I=0 to 511:home(0,256,511-I):WAIT(-(I=255)*65535)
:next
 440                     endwhile
 450 /*・・・・・・・・・・・・・時間待ち・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
 460 func WAIT(TI):for WA=0 to TI:next:endfunc
 470 /*・・・・・・・・・・・・・画面設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
 480 func DISP()
 490 screen 0,2,1,1:window(0,0,511,511)
 500 apage(0):SY("HOLE IN ONE!",55,340,1,3,2)
 510 apage(1):home(1,256,256):fill(0,256,255,511,130)
 520 SY("REFLECTION",68,275,1,1,2)
 530 for I=0 to 10:SY("GOLF",13-I,295+I,5,4,2):next
 540 SY("PUSH BUTTON",85,419,1,1,1):SY("1991 JINTAN SOFT",64,455,1,1,1)
 550 SY("Power",8,240,1,1,1):SY("S   P",192,240,1,1,1)
 560 for I=0 to 19:fill(58+I*6,241,58+I*6+4,255,100+I):palet(100+I,0):next
 570 box(56,240,178,255,254):fill(0,0,255,239,2)
 580 palet(1,20480):palet(2,32000):palet(11,0)
 590 palet(253,47136):palet(254,42280):palet(255,65535)
 600 for I=3 to 10:palet(I,rgb(0,14+(I>6)*7,1)):next
 610 endfunc
 620 /*・・・・・・・・・・・・・文字を書く・・・・・・・・・・・・・・・・・・
 630 func SY(M;str,X,Y,XX,YY,F)
 640 symbol(X+1,Y+1,M,XX,YY,F,254,0):symbol(X,Y,M,XX,YY,F,255,0)
 650 endfunc
 660 /*・・・・・・・・・・・・・コースを描く・・・・・・・・・・・・・・・・・
 670 func HOLE()
 680 vpage(0):sp_off():cls:fill(16,16,239,223,1):locate 12,7:print "HOLE";HO+1
 690 locate 12,7:print "HOLE";HO+1:locate 11,9:print "SCORE ";SC:WAIT(6000)
 700 for I=1 to 6:L=len(HODATA(HO,I-1))
 710 for II=1 to L/8
 720 switch (I+2)/4+1*-(L<>0)
 730 case 1:fill(W(0),W(1),W(2),W(3),2):break
 740 case 2:fill(W(0),W(1),W(2),W(3),I+1)
 750 for V=W(1) to W(3):line(W(0),V,W(2),V,5+I,C(V mod 7+(I-2)*8)):next:break
 760 case 3:BX=W(0):BY=W(1):circle(W(2),W(3),2,11):paint(W(2),W(3),11)
 770 endswitch
 780 next:next:cls:locate 26,15:print "0   ";str$(PE(HO));:vpage(3)
 790 endfunc
 800 /*・・・・・・・・・・・文字（16進）を数値に変換・・・・・・・・・・・・・・
 810 func W(Z):return(val("&H"+mid$(HODATA(HO,I-1),(II*8-7)+Z*2,2)))
 820 func DATA()
 830 /*・・・・・・・・・・・・・コースデータ・・・・・・・・・・・・・・・・・
 840 HODATA={
 850 "106DCF771098EFDF1010EF4BE069E57A","","","2C78CF97","2C4CCF6C","1D871D5D",
 860 "","","4F10A9DE","","","4B79AC79",
 870 "164F58A2614F71A28B4F9BA1A94FBC6DBA67CE86CB4FDD6DA980BCA1CB80DDA1E197ECA1E
14FEC94","23672EA23F674BA272498A62","72728AA2","","","7CD77C26",
 880 "1018E4DF","","E517EFD4","1810E517","","1313EADB",
 890 "1080EFDF106F6C74886FDB7488158F6E","1075EF7F","","","","167AE571",
 900 "107762DF9A77EFDF6DA08FA6","","105BEF76","","","7DC07D88",
 910 "5F53835819AD36D93BAD5AD9","AA53EFDF1DB436BC1DC833D340B455BC40C955D3","","
","5F539E9C","5BA0A24F",
 920 "10108C969310EF9693A299DF","8D179296","","9397EFDF","","70C98F13",
 930 "","1018EFDF","","","","BCB84313",
 940 "7C7B7FDF5A665F936C558F5C9B66A094","","","","","79988496",
 950 "10107C7B8180EFDF","915AC1BD","","55AA90BD","","5BAC945F",
 960 "6E697A7D8369A66E8378A67DA769AC7D","1010EF68","","","","9B737E7C",
 970 "59105EDF9C10A1DF5FAB8AB36F7D9B855F4A915364229B2B8D54915C","","","","","69
CC9117",
 980 "6B7D70DF7D7D83DF6B1071727D108372","72107C72","717D7CDF","1073E17C","","77
D7E877",
 990 "A0A3EFDFA010EF9A774B98AC49109F42134B76DB3B10414310D914DF","13103A43","77A
D9FDB","A043EF4A","","D19F4516",
1000 "10567759875 6EF5A797A8682","","","805AEFDF","105A7FDF","7FD67F4C",
1010 "73A48CDF73108C9C8D959EAA","7910859C","79A485DF","8D9DEFA3","","7FD075A0",
1020 "10105FDF9F10EFDF67AC6EB660776681889892A578857F9278BD7FCB7FAC8CB192C19ECE6
39F70A289829E896D6D7E77835C8B7295539E606D3C85466D477552831D922778288931","","","
","","7DD77D13"}
1030 C={2056,7196,10794,2056,2056,2056,0,2056,2056,0,2056,2056,2056,10794,7196,
2056,0,0,1028,514,16191,514,1028,0 ,0,0,8224,16448,64764,16448,8224,0}
1040 PE={3,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,5,2,3,3,2,4}
1050 endfunc
1060 /*・・・・・・・・・・・・・スプライト定義・・・・・・・・・・・・・・・・・
1070 func SPRITE()
1080 sp_init():sp_disp(1):sp_on()
1090 dim str SD[50]="01110122211232112221011100030000300333330030000300"
1100 dim char SP(255):for I=0 to 1:for II=0 to 4:for III=0 to 4
1110 SP(II*16+III)=SD[I*25+II*5+III]-48:next:next:sp_def(I,SP):next
1120 sp_color(1,37544,1):sp_color(2,56638):sp_color(3,65535)
1130 endfunc
1140 /*・・・・・・・・・・・・・ＢＧＭ定義・・・・・・・・・・・・・・・・・・
1150 func BGM()
1160 m_init():for I=1 to 8:m_alloc(I,5000):m_assign(I,I):next
1170 str bd[33]="@48o2b-&b&a&a-&g&f#&f&e&e-&d&c#&c"
1180 str sd[33]="@45o3b-&b&a&a-&g&f#&f&e&e-&d&c#&c",r="r8"
1190 m_trk(1,"t140@9v15o2l8q7[d.c.][coda]|:25A:|c#c#c#ddee:|[*]")
1200 m_trk(2,"[d.c.][coda]@63v11o5l8q8r4c#c#ddr4eerdredr4.c#c#ddr>a<r4@34v12l16
edc#>a<c#rdra4@63v11l8rrc#c#ddr4eerdredr4.c#c#ddr>a<   @56v13c#agrf#rdr[*]")
1210 m_trk(3,"[d.c.][coda]@63v11o4l8q8r4aabb<r4c#c#r>br<c#>br4.aabbrc#rr@34v9l1
6r<edc#>a<c#rdra8.>@63v11l8rraabb<r4c#c#r>br<c#>br4.aabbrc# <v7@56r.e agrf#rd16>
[*]")
1220 m_trk(4,"@12v15[d.c.][coda]|:3"+bd+r+sd+r+":|"+bd+r+sd+bd+"[*]")
1230 m_trk(5,"Q8@45O6V15C64"):m_trk(6,"Q5@50O5V15L16V15CCL20CCC")
1240 m_trk(7,"Q2@67O5V15C64")
1250 m_trk(8,"@38o4v15l16t140cegargceg<c2")
1260 endfunc
1270 /*////////////////////////////////////////////////////////////////////////
1280 /* /               R E F L E C T I O N   G O L F                       /
1290 /* /   b y   J . K a t o    平成３年  １月７日（月曜日）晴れ            /
1300 /* /                                   (=^_^=)                         /
1310 /*////////////////////////////////////////////////////////////////////////
```

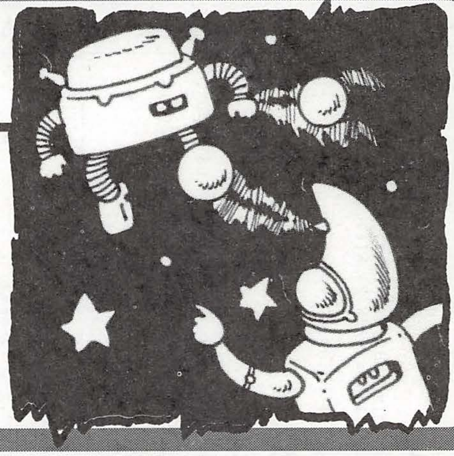
★ファルコムフェスティバルに行ったら定員オーバーで入れなかった。ちなみに電車賃1,240円。地方からでてきたというのに。（埼玉県入間郡・**清水一行16才**）……【**影**：そういう場合は，ベーマガ編集部に寄ればよいものを。そのまま帰るとは，なさけない。】

X68K X68000用

キミはパワーボールを使いこなせるか！

TO ARMS!（トゥー アームズ）

●川越アカデミー

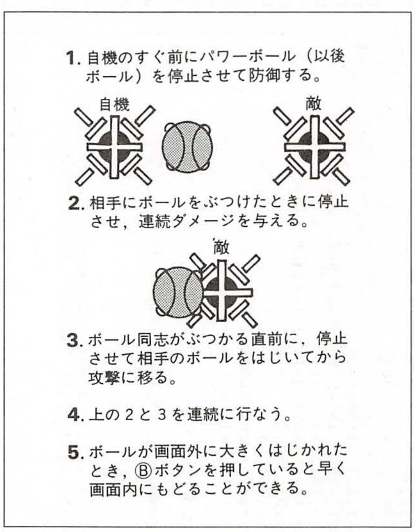


はじめに

'87年11月号から3年数か月ぶりの投稿ということで，かなり力を入れました。ぜひ打ちこんでみてください。

内　容

攻撃・防御共に使えるパワーボールをジェミニ誘動により動かし，相手にぶつけて倒す2人対戦ゲームです。したがってジョイスティックが2本必要です。あらかじめご了承ください。



《第1図》テクニック紹介

《第1表》変数表

変数	内容
mx1, my1 mx2, my2	自機の座標
nx1, ny1 nx2, ny2	パワーボールの座標
vx1, vy1 vx2, vy2	パワーボールの移動量
le1, le2	パワー量
tr1, tr2, S	ジョイスティック用
wi1, wi2	勝ち星
i, j	ループ用

遊びかた

自機はジョイスティックにより8方向に移動します。また，パワーボールはⒶボタンで停止でき，Ⓑボタンでアタック（相手の方向に飛んで行く）できます。そして，相手にパワーボールをぶつけると画面上部のパワーを10減らすことができ，先に相手を0にしたほうが勝ちとなり，どちらかが3回勝つまで続きます。

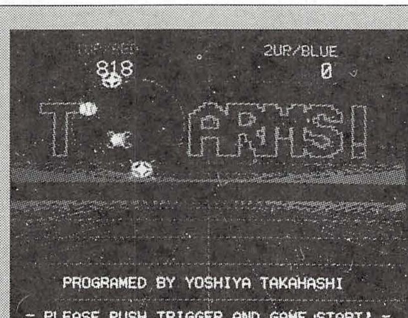
ただし，Ⓐボタンを使うと1，Ⓑボタンを使うと5だけパワーが減るのであまり乱用はできません。

テクニック

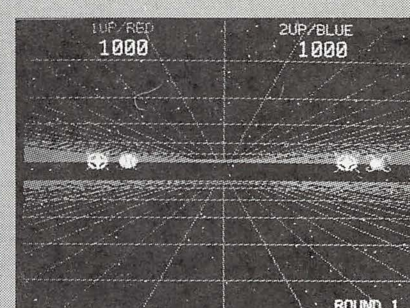
このゲームにはさまざまなテクニックがあります。その一部を第1図に示してあります。これ以外にも，自分流の技を考えてみてください。

改造・移植

可能な限りスピード・アップさせましたが，もっと速いほうがいいとか，もっと単純なほうがいいというかたはつぎの行



▲《写真1》これがタイトル画面です。けっこうきれいにしあがっています



▲《写真2》パワーボールをジェミニ誘導して相手にぶつけて倒します



▲《写真3》勝利のきめては追いかけボタンにある。うまく使いこなそう



▲《写真4》はやく3勝したほうが勝ち！

★2月号はどうして特別定価480円だったのでしょう。①つぐ美さんのバレンタインチョコがついていたから。②影さんのOF講座がついていたから。（岐阜県恵那郡・裸の大将14才）……【影：⑧私の部屋の屋賃が値上がりしたから。編：ああ，電波ビルの屋上…。】

を削除してみてください。特種な攻撃はできなくなりますが，速くなるのでかえってこのほうがおもしろいかもしれません。

240と350行

270～290行

380～400行

またこのとき，130及び140行のle1とle2の値は200ぐらいにする。

それから，ぜひ移植してみてください。REM文と変数表(**第1表**)により，ある程度理解してもらえるのではないでしょうか。

プログラム

論理式を多用したプログラムですが，思ったよりもまとまったと思います。

あと，パワー表示や時間待ちは，使用頻度が高かったため，関数化してみました。

さいごに

グラフィックや動きに凝ってみました。ちなみにタイトルの「TO ARMS!」とは「戦闘用意！」の意味です。

TO ARMS!のプログラム・リスト

```
 10 /* ==========================================================
 20 /*          T O   A R M S !     高橋  芳也       1991.1.1
 30 /* ==========================================================
 40 int mx1,my1,nx1,ny1,vx1,vy1,le1,tr1,wi1
 50 int mx2,my2,nx2,ny2,vx2,vy2,le2,tr2,wi2    ,i,j,s
 60 str in:float l:color 3:screen 0,1,1,1
 70 sprite_set():music_set():graphics()
 80 /* ----------------------------------------------------------
 90 /*                   M A I N   L O O P
100 /* ----------------------------------------------------------
110 repeat:sp_off():title():wi1=0:wi2=0
120 repeat:sp_off()
130 mx1= 56:my1=128:nx1= 96:ny1=128:vx1=-10:vy1=-10:le1=1000
140 mx2=216:my2=128:nx2=256:ny2=128:vx2=-10:vy2=-10:le2=1000
150 status(1,0):status(2,0):apage(1)
160 symbol(200,236,"ROUND "+str$(wi1+wi2+1),1,1,0,15,0)
170 for i=0 to 13:symbol(48,100,"START!!",4,4,0,-(i mod 2=0)*15,0)
180 pause(450):next
190 repeat
200   /* --  1PLAYER MOVE  -----------------------------
210   s=stick(1):tr1=strig(1)
220   mx1=mx1-((s mod 3=1)*(mx1>16)+(s mod 3=0)*(s>0)*(mx1<256))*6
230   my1=my1-((s>6)*(my1>16)+(s<4)*(s>0)*(my1<256))*6
240   if tr1=1 then status(1,1):goto 320
250   vx1=vx1-((vx1>-9)*(mx1-nx1<=0)-(vx1<9)*(mx1-nx1>=0))*2
260   vy1=vy1-((vy1>-9)*(my1-ny1<=0)-(vy1<9)*(my1-ny1>=0))*2
270   if tr1=2 and abs(sqr(vx1*vx1+vy1*vy1))<17 then {
280     status(1,5):l=sqr(pow(mx2-nx1,2)+pow(my2-ny1,2))
290     l=l-(l=0)*0.1#:vx1=(mx2-nx1)/l*17:vy1=(my2-ny1)/l*17 }
300   nx1=nx1+vx1:ny1=ny1+vy1
310   /* --  2PLAYER MOVE  -----------------------------
320   s=stick(2):tr2=strig(2)
330   mx2=mx2-((s mod 3=1)*(mx2>16)+(s mod 3=0)*(s>0)*(mx2<256))*6
340   my2=my2-((s>6)*(my2>16)+(s<4)*(s>0)*(my2<256))*6
350   if tr2=1 then status(2,1):goto 430
360   vx2=vx2-((vx2>-9)*(mx2-nx2<=0)-(vx2<9)*(mx2-nx2>=0))*2
370   vy2=vy2-((vy2>-9)*(my2-ny2<=0)-(vy2<9)*(my2-ny2>=0))*2
380   if tr2=2 and abs(sqr(vx2*vx2+vy2*vy2))<17 then {
390     status(2,5):l=sqr(pow(mx1-nx2,2)+pow(my1-ny2,2))
400     l=l-(l=0)*0.1#:vx2=(mx1-nx2)/l*17:vy2=(my1-ny2)/l*17 }
410   nx2=nx2+vx2:ny2=ny2+vy2
420   /* --  DESCRIBE  ---------------------------------
430   sp_set(2,mx1,my1,&H201,1):sp_set(3,mx2,my2,&H101,1)
440   sp_set(0,(nx1>0)*(nx1<272)*nx1,(ny1>0)*(ny1<272)*ny1,&H200,1)
450   sp_set(1,(nx2>0)*(nx2<272)*nx2,(ny2>0)*(ny2<272)*ny2,&H100,1)
460   /* --  JUDGE  ------------------------------------
470   if abs(nx1-nx2)<16 and abs(ny1-ny2)<16 then {
480     vx1=vx1*((tr1<>1)*1.5#):vx2=vx2*((tr2<>1)*1.5#)
490     vy1=vy1*((tr1<>1)*1.5#):vy2=vy2*((tr2<>1)*1.5#):m_play(1) }
500   if abs(mx1-nx2)<12 and abs(my1-ny2)<12 then status(1,10):m_play(2)
510   if abs(mx2-nx1)<12 and abs(my2-ny1)<12 then status(2,10):m_play(2)
520 until (le1=0)+(le2=0):victory(-(le2=0)-(le1=0)*2)
530 until (wi1=3)+(wi2=3):game_over(-(wi1=3)-(wi2=3)*2)
540 until 0
550 /* ----------------------------------------------------------
560 /*                      S T A T U S
570 /* ----------------------------------------------------------
580 func status(m,n;char)
590   le1=le1+(m=1)*n:le2=le2+(m=2)*n:le1=-(le1>-1)*le1:le2=-(le2>-1)*le2
600   locate 6+(m-1)*16,1:print using "####";-(m=1)*le1-(m=2)*le2
610 endfunc
620 /* ----------------------------------------------------------
630 /*                       P A U S E
640 /* ----------------------------------------------------------
650 func pause(n):int i:for i=0 to n:next
660 endfunc
670 /* ----------------------------------------------------------
680 /*                     V I C T O R Y
690 /* ----------------------------------------------------------
```

★みなさんに質問です。どうやって電波新聞社に入社できたのですか？(長野県更級郡・あっほう14才)……【影：(感想) とてもそのP.N.に才能(？)を感じました。本誌をお求めになった書店名「王様の本」というのもいいですね。これからもがんばってください。】

```
700 func victory(n;char):str me:pause(3000):sp_off():m_play(4)
710   me=str$(n)+"P WON !!!":wi1=wi1-(n=1):wi2=wi2-(n=2)
720   if n=3 then me="D R A W !"
730   for i=1 to 2:symbol(64,142-(i=2)*32,str$(i)+"P",1,1,1,15,0)
740   for j=1 to -(i=1)*wi1-(i=2)*wi2
750   sp_set(i*3+j,96+j*32,158-(i=2)*32,&H200+(i=2)*256,2):next:next
760   for i=0 to 111:symbol(48,60,me,2,2,1,(i mod 13)+2,0):next
770   pause(6000):wipe()
780 endfunc
790 /* -------------------------------------------------------------
800 /*                    G A M E   O V E R
810 /* -------------------------------------------------------------
820 func game_over(n;char):float th:int x,y:sp_off():m_play(3)
830   symbol(14,50,str$(n)+"P IS A CHAMPION !!",2,4,0,13,0)
840   locate 9,12:print "GAME COUNT 3-"+str$(abs(wi1*(n=2)+wi2*(n=1)))
850   sp_set(0,64-(n=2)*144,160,&H201+(n=2)*256,1)
860   repeat:th=th+1:x=40*cos(th/10*pi()):y=40*sin(th/10*pi())
870     sp_set(1,64-(n=2)*144+x,160+y,&H200+(n=2)*256,1)
880     sp_set(2,64-(n=1)*144,128+th/2,&H201+(n=1)*256,1)
890   until th=400:pause(6000):wipe():cls:home(0,0,0)
900 endfunc
910 /* -------------------------------------------------------------
920 /*                      T I T L E
930 /* -------------------------------------------------------------
940 func title():float th:int x1,y1,x2,y2:status(1,0):status(2,0)
950   repeat:th=(th+1) mod 100000:pause(65)
960     x1=35*cos(th/20*pi()):y1=41*sin(th/20*pi())
970     x2=30*cos(th/12*pi()):y2=30*sin(th/12*pi())
980     sp_set(0,84+x1,80+y1,&H101,1):sp_set(2,84+x1+x2,80+y1-y2,&H100,1)
990     sp_set(1,84-x1,80-y1,&H201,1):sp_set(3,84-x1+x2,80-y1+y2,&H200,1)
1000   until strig(1)+strig(2):sp_off():m_play(1)
1010   for i=0 to 256:home(0,i,0):pause(40):next
1020 endfunc
1030 /* -------------------------------------------------------------
1040 /*                   G R A P H I C S
1050 /* -------------------------------------------------------------
1060 func graphics():contrast(0)
1070   /* --  STAR & TITLE  ----------------------------------
1080   apage(3):for i=1 to 256:pset(rnd()*256,rnd()*256,i mod 15):next
1090   apage(0):circle(76,72,41,5,0,360,286):for i=0 to 7:for j=0 to 7
1100   symbol(19+j,50+i,"T   ARMS!",3,3,1,5,0):next:next
1110   for i=0 to 3:for j=0 to 3
1120   symbol(21+j,52+i,"T   ARMS!",3,3,1,0,0):next:next
1130   symbol(36,200,"PROGRAMED BY YOSHIYA TAKAHASHI",1,1,0,15,0)
1140   symbol(12,230,"- PLEASE PUSH TRIGGER,AND GAME START! -",1,1,0,15,0)
1150   /* --  BACK  ------------------------------------------
1160   apage(2):for i=0 to 40
1170   line(128+i*55,0,128-i*55,255,6)
1180   line(128-i*55,0,128+i*55,255,6):next
1190   fill(0,120,255,136,0):for i=0 to 7
1200   line(0,120-pow(i,3)/4,255,120-pow(i,3)/4,6)
1210   line(0,136+pow(i,3)/4,255,136+pow(i,3)/4,6):next
1220   symbol(42,0,"1UP/RED",1,1,0,5,0)
1230   symbol(164,0,"2UP/BLUE",1,1,0,3,0):contrast(15)
1240 endfunc
1250 /* -------------------------------------------------------------
1260 /*                      M U S I C
1270 /* -------------------------------------------------------------
1280 func music_set()
1290   m_init():for i=1 to 4:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1300   m_trk(1,"@68o2v15l2a"):m_trk(2,"@2o5v12l64c")
1310   m_trk(3,"t170@40o2v15l8edcedcf1>ff1")
1320   m_trk(4,"t200@28o6v15l8ccccddddeeeef4g1ede1")
1330 endfunc
1340 /* -------------------------------------------------------------
1350 /*                     S P R I T E
1360 /* -------------------------------------------------------------
1370 func sprite_set():int i,j,k:sp_init():sp_disp(1)
1380   dim char sprite(255):dim str data1(7)[255]={
1390     "0000000000000000445000000005440400050777705000440006566666570004",
1400     "0406656666657704000068858656670000068 8F58856677000068FF5F85667700",
1410     "0068FF5F8566770000688F588566770000068858656670000406656666577040",
1420     "4000656666570004400050777705000404450000000054400000000000000000",
1430     "500000000000000050D000B0BB0B000D000B0CDBEEBD90B00000CD90EE0CD9000",
1440     "00CD900EE00CD9000BD9005CC500CDB000B005ACCA500B000BEEECCFFCCEEEB0",
1450     "0BEEECCFFCCEEEB000B005ACCA500B000BD9005CC500CDB000CD900EE00CD900",
1460     "000CD90EE0CD900000B0CDBEEBD90B000D000B0BB0B000D0500000000000000005"}
1470   for i=0 to 1:for j=0 to 3:for k=0 to 63
1480   sprite(j*64+k)=val("&h"+mid$(data1(i*4+j),k+1,1))
1490   next:next:sp_def(i,sprite):next:dim int data2(21)={
1500        54,26686,45056,34816,56352,29596,49214,33824,54964,37988,44394,
1510      1536, 1984,49088,40256,59328,29596,51136,33824,54964,37988,44394}
1520   for i=0 to 1:for j=0 to 10: sp_color(j+4,data2(i*11+j),i+1):next:next
1530 endfunc
```


★母にほしいものがあるかと聞かれたので，「兄弟がほしい」と冗談で答えたら，つぎの日部屋にあったのは，鏡台だった。(茨城県つくば市・長谷川俊昭18才)……【つぐ美：鏡を見て，双子の兄弟がいる気分にひたれというこの母の愛。影：いや，ちがうと思うな。】

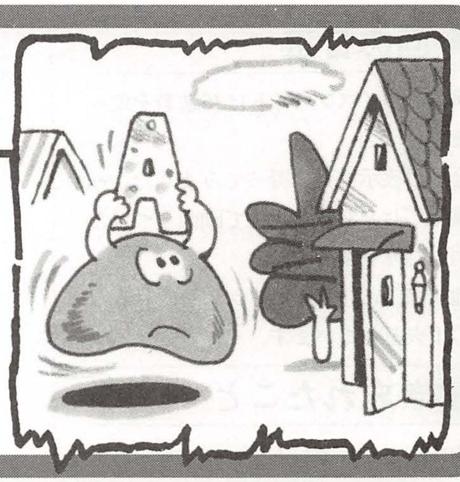
X68000(X-BASIC V2.0)用

なつかしのあのゲーム名が！

SLIME GARDEN

スライム ガーデン

●WIZ



STORY

ある日，スライムが外にでてみるとボールが跳ねていた。

内　容

スライムを操作して，ボールをよけながら画面右にある英字を拾って家にもどってくるのだ！

あるゲーム名が完成したらラウンド・クリア。全18面。

遊びかた

ジョイスティックの左右のみしか使いません。スライムを操作して…あれっ？内容のところに書いてあった。

プログラムについて

本来なら300行以上あったリストを無理矢理200行近くまで縮めたので，一般人には理解不可能なプログラムになってしまった。

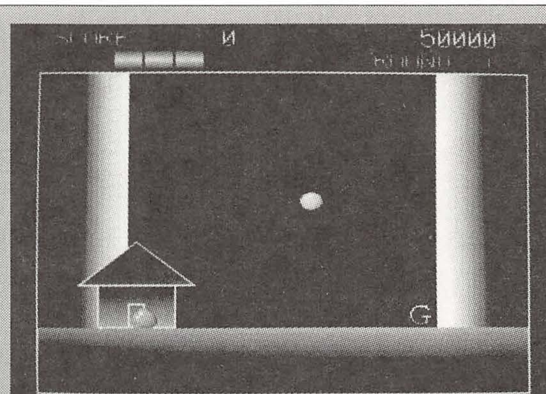
まちがっても解析しようと思わないよ

《第1表》変数表

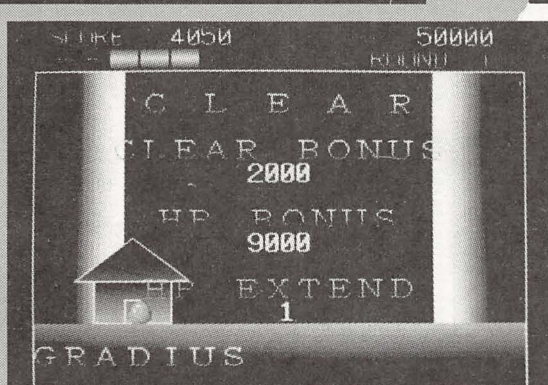
変数	内容
s	スコア
hi	ハイスコア
sx	スライムのX座標
r	ラウンド
w	往復数
rc	ラウンド・クリアに必要な往復数
en	era( )関数でのフラグ
co	文字スプライトのカラー・ナンバー
no	文字スプライトのナンバー
hp	スライムのHP
j	HPエクステンドの量
a$	HP表示用キャラ
x(0, n)	ボールの速度
x(1, n)	ボールのX座標
x(2, n)	ボールの最高点の高さ
x(3, n)	ボールの大きさ
h( )	高さデータ
v( )	ボールのカウンタ
その他は雑用	



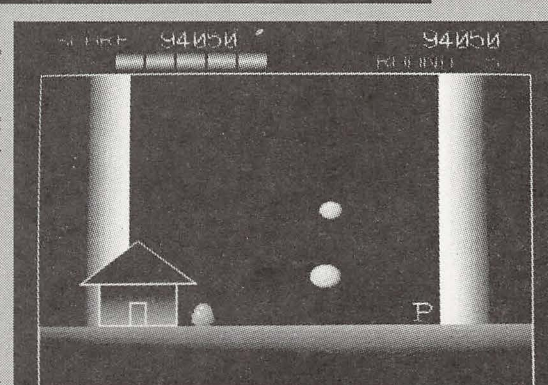
◀《写真1》これがタイトル画面です。コンティニューがついているよ



◀《写真2》スライムを動かしボールに当たらないように英字を取ってこよう



▶《写真3》英字を集めるとあるゲーム名が完成する。この面はグラディウスだ



▶《写真4》面が進むにつれ，ボールの数が増えてくる。ボールの動きにも注意

X68000

★うちの妹は1回ベーマガに載ったからってうかれ，ボツになった私をバカにしている。ゆるさーん!!見てろよー。(神奈川県横須賀市・FACT18才)……【影：まったくお兄ちゃんたら，私をネタにしないと載らないなんて，よわいわね〜〜(妹：談)。】

うに。打ち込んでくれる人に感謝！

今回の目玉

例によってスプライトは36進数を使ってます。

今回は表示部分に凝ってみました。era( )関数では，ドット単位で画面をつけたり消したりしています。

他には，print 文にグラデをかけるなどの工夫をしています。

書き忘れたこと

初期設定で音楽が１ループする間，待たされます。

★参考にしたもの

- ベーマガ'88年1月号X68000用MUSICプログラム「XANADU シナリオII」 川野俊充先生
- かなり昔のファミリーコンピュータマガジン(徳間書店)に載っていた「ボールパニック（だったと思う)」

CHECKER FLAG

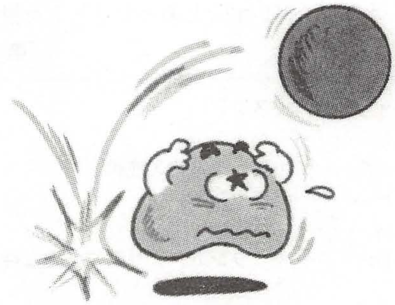
編：このゲーム，単純だけど燃えますよ！

影：うんうん。変に凝るよりはいいと思うね。ただゲームとストーリーがまったく関係ないというのはどういうことなんだ？

編：ゲーム部分を先に作って，つけ加えたストーリーなんでしょうね。

影：でもせっかく単語にゲームの名前を置いたんだし，その名をそろえる楽しみがあるんだから，ここは考えてほしかったな。

編：WIZ君。参考にしてくださいね。



SLIME GARDENのプログラム・リスト

```
10 /*----------------------------------------*/
20 /*        S L I M E   G A R D E N         */
30 /*                                        */
40 /*  P r o g r a m m e d   b y   W I Z     */
50 /*----------------------------------------*/
60 int a,b,c,d,e,f,g,i,j,k,l,m,n,o,p,q,r,s,t,w,y,z,hi,sx,rc,co,en,no,hp,ex
70 str st,a$
80 float ti
90 dim int col(3,6),h(6,100),x(3,2),v(2),za(23)
100 dim char gr1(27647),sp(255)
110 dim str data(65)={
120 /*------------------------*/
130 /*  S P R I T E   D A T A */
140 /*------------------------*/
150 "00000000000000000000000000SS000","00SZYS0004ZZZSI00TVBZYR04ZVBZYRI",
160 "5ZZZZYRITVBZZSRKTZZZYSLKSZZZSSLE","STZSSRLESSSSSLKE4SSSLLEC0LLLLEE0",
170 /*
180 "0000000000000000000SS000004TYO00","00TZZS0004Z7ZYO004Z7ZYO00TZZZYR0",
190 "0T7ZZSR04TZZZSRC4TZZYSRC4SZZSSLC","4SSSSRLC4SSSSLKC0SSLLLE003LKEEC0",
200 /*
210 "000SS000004TSO0000SZYS0000T7ZS00","04TZZSI004ZZZSI004VZZSI00SVZYSK0",
220 "0SZZYSK00SZZSSK00STYSRK00SSSSRK0","0SSSSLE00SSSRLE003SRLKC000LLEE00",
230 /*
240 "004SSO0004SZYSI00SZZZSR04TVBZSRI","4TVBZYSISZZZZYSKSVZZZYSKSZZZZSSK",
250 "STZZZSSKSTZZYSRKSSZYSSRK4SSSSSLC","3SSSSRLC0LSSRLE003LLLKC0002EEC00",
260 /*
270 "0000000000000000000SS00000SZYR00","04T7ZSI004ZZZSI00SVZZSK00SZZZSK0",
280 "0STZYRK00MSZSRK003SSSLC003MSRKC0","00LLLE00000EE0000000000000000000",
290 /*
300 "00006060101011110000060601011111","00006666111111100006666111111111",
310 "76767777111171716767777711111717","77777777111177777777777711117777",
320 /*--------------------*/
330 /*  語 群 D A T A    */
340 /*--------------------*/
350 "GRADIUS","COLUMNS","DARIUS","XEVIOUS","PACMAN","INVADER","TETRIS",
360 "MOTOS","SONSON","ASSAULT","TMNT","DIGDUG","PENGO","MAPPY","FLICKY",
370 "TATSUJIN","GALAXIAN","NIGHTSTRIKER","S L I M E","G A R D E N",
380 "congratulations","you are great","see you again","programed by wiz",
390 /*-----------------------*/
400 /*  R O U N D   D A T A  */
410 /*-----------------------*/
420 "0300001203003004001000","00080030012030003000000","0300030903001206041 01",
430 "00040830009012003300 0","06010012009030042010 0","00080730012009003200 1",
440 "00120030012030000001 0","02040609012015031600 1","01020309012015011100 1",
450 "05050505012019022200 0","05081009012015045611 1","00000008012016021200 0",
460 "01070809012015060401 1","06060610212013811100 0","04001009012015031200 1",
470 "02071209012015040601 1","12000012011112801110 0","10121409012015000000 0"}
480 /*----------------------------*/
490 /*  M A I N   R O U T I N E  */
500 /*----------------------------*/
510 music():sss():sprite():r=1:hi=50000:en=1:repeat:title():hp=3:s=0:ex=99999
520 j=0:scr():repeat:locate 22,1:print using"ROUND ##";r:cut(0):cl():era(1)
530 play():era(0):until hp<1:repeat:until ((strig(1)=0)*hp-1):until 0:end
540 /*------------*/
550 /*  初期設定  */
560 /*------------*/
570 func sss()
580 screen 0,2,1,1:contrast(0):color[,1]:sp_init():sp_clr():sp_disp(1)
590 sp_on():bg_set(0,0,1):bg_set(1,1,1):vpage(0):paint(0,0,254):for a=0 to 2
600 for b=0 to 2:for c=0 to 1:symbol(67+a-12*c,b+64*c,data(42+c),1,2,2,255,0)
610 next:a$=a$+chr$(129)+chr$(161):next:next:symbol(68,1,data(42),1,2,2,0,0)
620 symbol(56,65,data(43),1,2,2,0,0):get(56,0,199,191,gr1):wipe()
630 for a=0 to 6:for b=0 to 100:ti=b/2#:h(a,b)=int((a+6)/2#*9*ti-4.9#*ti*ti)
640 if h(a,b)<0 then break
650 next:next:za={1,1,1,0,1,1,0,0,1,0,0,2,2,2,2,1,0,2,2,0,0}:for a=0 to 31
660 for b=0 to 6:palet(b*32+a,rgb(za(b)*a,za(7+b)*a/2,za(14+b)*a/2)):next
670 next:palet(254,1):apage(1):for a=0 to 2:for b=0 to 1:for c=0 to 31
680 line(56,a*64+b*32+c,199,a*64+b*32+c,c*(1-b)+(31-c)*b):next:next:next
690 apage(0):endfunc
700 /*----------------------*/
710 /*  S P R I T E  設定   */
720 /*----------------------*/
730 func sprite()
740 for a=0 to 6:for b=0 to 3:for c=0 to 31:d=ch(a,b/(1-(a>4)),c)
750 e=(d¥6)*(1-(a>4)*5):f=(d mod 6)*(1-(a>4)*5):sp(b*64+c*2)=e
760 sp(b*64+c*2+1)=f:next:next:sp_def(a+1,sp):next
770 col={0,65535,46464,54912,61248,65473,1,0,59199,21164,27508,35962,42303,1,
780       0,59385,21908,28314,36706,42985,1,0,65139,45056,53248,59392,63489,1}
790 for a=0 to 3:for b=0 to 6:sp_color(b,col(a,b),a+1):next:next:for a=2 to 5
800 window(0,0,511,24-a*4):symbol(0,0,"ＡＢＣＤＥＦＧＨＩＪＫＬＭ",1,1,1,a,0)
810 symbol(208,0,"ＮＯＰＱＲＳＴＵＶＷＸＹＺ",1,1,1,a,0):next:for a=0 to 25
820 window(0,0,511,511):get(a*16,0,a*16+15,15,sp):sp_def(a+8,sp):next:endfunc
830 /*--------------------*/
840 /*  T I T L E  表示   */
850 /*--------------------*/
860 func title()
870 vpage(3):wipe():put(56,0,199,191,gr1):home(1,0,0):cut(0):color(3):cls
880 e=(r=1):locate 13,9:print"START":locate 13,11:print"CONTINUE":locate 8,14
890 print using"HI-SCORE  ######";hi:sp_set(0,96,192+e*32,517,2):era(en*2+1)
900 contrast(15):c=r:d=0:repeat:for a=0 to 63:home(1,0,a):for b=0 to 7
```


★ひょっとして現在のつぐ美さんは２代目か３代目ですか？(群馬県富岡市・須藤彰久18才)……【つぐ美：こんな美人が世界に２人も３人もいてたまりますか！　冗談じゃないわよ。影：とりあえずわかっていることはじつは私が２枚目だってことである。】

```
 910 if stick(1)=8 then c=1:e=-1 else if stick(1)=2 then c=r:e=0
 920 sp_set(0,96,192+e*32,517,2):if strig(1)<>0 then d=-1:a=63:break
 930 next:next:until d:r=c:era(0):wipe():color(3):cls:endfunc
 940 /*------------*/
 950 /*  画面作り  */
 960 /*------------*/
 970 func scr()
 980 za={7,1,15,1,5,22,0,0,0,16,15,16,30,7,24,5,21,30,20,24,12,8,24,28}
 990 for a=0 to 15:for b=0 to 5
1000 line(za(b)*8,a+za(6+b),za(12+b)*8-1,a+za(6+b),za(18+b)*8-1-abs(16-a*2))
1010 next:next:for a=32 to 207:line(48,a,207,a,18-a/16):next:for a=0 to 47
1020 line(a,32,a,207,128+a*2/3):line(255-a,32,255-a,207,128+a*2/3):next
1030 for a=208 to 255:line(0,a,255,a,40+127-a/2):next:for a=0 to 30
1040 line(52-a,148+a,52+a,148+a,80+a/2):line(32,176+a,72,176+a,112+a/2):next
1050 za={22,22,52,4,6,0,30,30,0,178,191,32,82,52,82,72,56,255,30,0,30,0,0,48}
1060 for a=0 to 2:line(za(a),za(6+a)+148,za(12+a),za(18+a)+148,252)
1070 box(za(3+a)*8,za(9+a),za(15+a),za(21+a)+207,252):next:vpage(1):color(9)
1080 locate 1,0:print using"SCORE            HI-SCORE ######";hi:disp():endfunc
1090 /*---------------*/
1100 /*   G A M E   */
1110 /*---------------*/
1120 func play()
1130 za={1,7,16,19,2,3,1,1}:for a=0 to 2:for b=0 to 3
1140 x(b,a)=atoi(mid$(data(47+r),za(b)+a*za(4+b),za(4+b))):next:next:w=0:sx=48
1150 st=data(23+r)+"9":rc=len(st)*2-2:co=(r mod 4)+1:no=asc(mid$(st,1,1))-57
1160 sp_set(4,208,208,256*co+no,2):repeat:for d=-1 to 2
1170 if (stick(1)=6) and (sx<192) then sx=sx+6
1180 if (stick(1)=4) and (sx>48 ) then sx=sx-6
1190 sp_set(0,sx+16,208,1024+abs(d)+1,2)
1200 if w mod 2=1 then sp_set(4+w/2,sx+16,192,256*co+no,2)
1210 if (sx=192) and (w mod 2=0) then w=w+1:s=s+r*50:disp()
1220 if (sx=48) and (w mod 2=1) then { for a=192 to 240
1230   sp_set(4+w/2,64,a,256*co+no,2):next:b=1+(w<6)+(w<8):c=64
1240   for a=0 to abs(3-w/2)*16:c=c+b:sp_set(4+w/2,c,240,256*co+no,2):next
1250   no=asc(mid$(st,w/2+2,1))-57:sp_set(5+w/2,208,208,256*co+no,2)
1260   s=s+r*100:disp():w=w+1}
1270 ball():if (w=rc) or (hp=0) then break
1280 next:until (w=rc) or (hp=0):for a=1 to 3:sp_move(a,300,0,0):next
1290 if hp=0 then loc(3,1,0,72,128,500,"game over"):return()
1300 /*
1310 r=r+1:loc(2,1,0,72,64,100,"c l e a r"):loc(2,2,9,56,96,0,"clear bonus")
1320 loc(2,3,20,80,144,0,"hp bonus"):locate 15,12:k=0:l=(hp-(hp=8)*2)*3000
1330 color(6):if hp<8 then loc(2,4,28,72,192,0,"hp extend"):k=j+1:j=0:print k
1340 locate 13,9:print using"#####";l:bonus((r+2)/3*5000,13,6,3200)
1350 bonus(l,13,9,0):for a=1 to k:hp=hp+1:locate 15,12:if hp>8 then hp=8
1360 color(6):print k-a:disp():next:for a=0 to 3200:next:if r<19 then return()
1370 /*
1380 r=1:hp=-1:cut(49):cl():za={24,40,40,16}:for a=0 to 3
1390 loc(3,4-a,a*16,za(a),72+40*a,255,data(44+a)):next:for a=0 to 8000:next
1400 endfunc
1410 /*----------------*/
1420 /*  ボールの移動  */
1430 /*----------------*/
1440 func ball()
1450 for a=0 to 2
1460   x(1,a)=x(1,a)+x(0,a):if (x(1,a)<49) or (x(1,a)>191) then x(0,a)=-x(0,a)
1470   y=h(x(2,a),v(a)):v(a)=v(a)+1:if h(x(2,a),v(a))<5 then v(a)=0
1480   sp_set(1+a,x(1,a)+16,208-y+x(3,a)*2,4+256*(a+1)+x(3,a),2)
1490   if (y<(12-a*2)) and (abs(sx-x(1,a))<(12-a*2)) then beep:hp=hp-1:disp()
1500 next:endfunc
1510 /*---------------*/
1520 /*  細かな 関数  */
1530 /*---------------*/
1540 func ch(j,k,l)
1550 n=asc(mid$(data(j*4+(j=6)*2+k),l+1,1))
1560 if n>64 then return(n-55) else return(n-48)
1570 endfunc
1580 /*
1590 func era(d)
1600 if (d=2) or (d=3) then en=d-2:bg_fill(0,(3-d)*31+256):return()
1610 for a=0 to 8:c=abs(a-d*8):bg fill(0,c-23*(c>0)+256)
1620 for b=0 to 800:next:next:en=d:color(9):endfunc
1630 /*
1640 func disp()
1650 color(9):locate 7,0:print using"######";s:if s>ex then ex=ex+100000:j=j+1
1660 if s>hi then hi=s:locate 24,0:print using"######";hi
1670 locate 1,1:print"Ｈ Ｐ"+mid$(a$+space$(14),19-hp*2,16):endfunc
1680 /*
1690 func loc(b,c,d,e,f,g,b$;str)
1700 for i=1 to len(b$):u=asc(mid$(b$,i,1))-89:if u=-57 then u=0
1710 sp_set(49+d+i,e+(i-1)*16,f,u+256*c,b):for z=0 to g:next:next:endfunc
1720 /*
1730 func cut(cu)
1740 for a=cu to 127:sp_move(a,300,0,0):next:endfunc
1750 /*
1760 func bonus(t,p,q,a)
1770 o=t/50:repeat:color(6):locate p,q:print using"#####";t:if t=0 then break
1780 for b=0 to a:next:a=0:t=t-o:s=s+o:disp():until 0:endfunc
1790 /*
1800 func cl()
1810 color(3):for a=0 to 2:locate 15,6+3*a:print"    ":next:endfunc
1820 /*--------------*/
1830 /*  M U S I C  */
1840 /*--------------*/
1850 func music()
1860 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,999):next:str a[256],b[256],c[256],d[256]
1870 m_tempo(125):m_trk(1,"v13l16@6y48,20o3a8"):m_trk(2,"r24"):m_trk(3,"r16")
1880 m_trk(6,"r16"):m_trk(7,"r16"):for i=2 to 7:m_trk(i,"r8"):next
1890 for i=1 to 7:m_trk(i,"[do]"):next
1900 a="o4dc+defefga8d8r8efg+8effgfefgfedr16>a8<"
1910 b="dc+defefga8d8r8efg+8effgfefgfedr16a8"
1920 c="<d>r16ag+adfgg+ab-ag+fedab-ag+aeb-a<e>ag+a<a>a<g>a"
1930 d="<f+gf+e+f+gab<c>bagf+gaf+fedefedc>b<cdc>ba-gf":m_trk(1,a+b+c+d)
1940 m_trk(2,"v7@6y49,40p1l16"+a+b+c+d):m_trk(3,"v7@6y50,64p2l16"+a+b+c+d)
1950 a="er16ag+aede<c+>ag+a<er16>ar16"
1960 b="<f+>r16ag+ab<c+dedc+dc+>ba+bar16<c+>b+<c+r16ed+er16ag+ar16er16"
1970 c="def+edc+>bag+abag+f+ed":d="fr16<edc+dc+>bag+ab<c+>b<c+dc+r16"
1980 d=d+">ag+ab<c+dedc+dc+>bag+f+r16ag+ar16f+r16g+r16bag+abg+a1r1"
1990 m_trk(1,a+b+c+a+d):m_trk(2,a+b+c+a+d):m_trk(3,a+b+c+a+d)
2000 a="o3l8|:aaaaaaaabbb-b-aaaa:|<ddrdrdddc+c+rc+c+c+rc+ccrcrccc>bbrbbbrb"
2010 b="l4reaerf+af+reaerf+rbreaerfafra<c+>al8rdf+ardeb"
2020 c="l16o4c+>rag+ab<c+derc+>b<c+def+gf+gab-agfefgfedc+e"
2030 m_trk(4,"@6v11"+a+b+c):m_trk(7,"@6y54,60v6"+a+b+c)
2040 a="o2l8|:8d4dd:|ffrfrfffeereeeree-e-re-re-e-e-ddrdddrd"
2050 b="c+1d1c+1>b2<e2c+1d1e1e2e2>aaraaaraaaaraaara":m_trk(6,"@6y53,60v6"+a+b)
2060 m_trk(5,"@6v11"+a+b):for i=1 to 7:m_trk(i,"[loop]"):next:m_play():endfunc
2070 /*----------------------------------------*/
2080 /*  汚 い リ ス ト で ご め ん な さ い ！ */
2090 /*----------------------------------------*/
```

評…でたな，UFP（謎の未確認プログラム）（編）

MSXおもしろPROGRAM

■■■ by RA100E ■■■

★LIST-1

```
10 SCREEN0:KEYOFF:BASE(2)=0:CLS
20 FORI=15TO22
30 LOCATEI,6:PRINTCHR$(254)
40 FORJ=0TO10:NEXTJ
50 LOCATEI,6:PRINT" "
60 NEXTI
70 GOTO20
```

★LIST-2

```
10 SCREEN2:BASE(19)=0
20 FORI=0TO180STEP3
30 C=INT(RND(1)*14)+2
40 CIRCLE(128,96),180-I,C
50 NEXT
60 FORK=0TO5000:NEXT:CLS
70 GOTO20
```

■■■ PROGRAMの説明 ■■■

★LIST-1
たった7行でスムーススクロール

★LIST-2
けして円なんか描かないよ

ラ製の別冊付録のときから読んでますヨ。
昔と今の編集部，だいぶ変わったんでしょうね。

by 埼玉県入間市・RA100E

X68000

★こんちわ！ 5,6か月前からBMを買ってきたけどこのカードをだすのははじめてです。BMはいろんな情報が載っているしよくわかる。プログラムなんかもいいのがでたら打ってる。これからも毎月買うぞー！（高知県安芸郡・安岡孝誠16才）……【影：♥】

PB-100＋増設RAM用
やはり基本はゴルフでしょう！

MASTER'S GOLF
(マスターズ ゴルフ)

●GRS



PB版の全18ホールのスクロール・ゴルフゲームです。

キー操作

使用するキーは主に[0]と[1]で，[0]が選択，[1]が決定を意味します。

クラブは4種類で，「W」がウッドで最も飛距離が長く，「I」がアイアン，「P」「S」がそれぞれピッチング，サンドウェッジです。

画面

ホールを表すキャラクターはつぎのとおりです。

「＿」……フェアウエイ
「○」……ウォーター・ハザード
「♠」……OB
「P」……グリーン

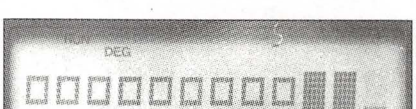
グリーンにのると，画面はズームアップし，パターでのショットとなります。また，ボールがグリーンの外にでるともとの画面にもどります。

ショット

クラブを選択すると，タイミングを決定する画面になります。カーソル・キーが「■」に重なったときに，[1]キーを押してください。「□」のところで打つと，ダフって正確に飛びません。画面右側の「■」で打つと，トップスピン，左側で打つとバックスピンがかかります。



▲《写真1》よーし，あのピンをねらって打つのだァ！



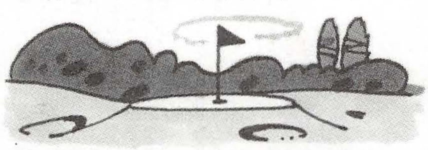
▲《写真2》タイミング良くショット！バックスピンなんかもできます

つぎにパワーを決定します。「→」が右にきたところで打つと強く，左にもどったときに打つと弱く打ちます。なお，強く打つと，スピンも強くかかります。

その他

1ホール終了すると，そのホールの成績が表示され(0＝パー)，ホールアウトすると，トータル・スコアが表示されます。なお，トータル・ストロークは72打です。

ゲーム・スタートは，[S]9で，[S]0でコンティニューができます。



《第1表》変数表

A	タイミング
B	パー
C	フラグ
D	ボール位置(フェアウエイ用)
F	ボール向き（グリーン用）
H	HOLE No.
I	FOR NEXT用
M	メモリ
O	フラグ
P	パワー
S	TOTALスコア
T	ボールの位置(グリーン用)
V	フラグ
Y	ホールの長さ
Z	スコア
$	文字列

MASTER'S GOLFのプログラム・リスト

```
P0
 10 D=1:C=1:P=0:O=0:Z=0
 20 GOSUB #4:Y= LEN($):B= INT(Y/10)+3: PRINT "H";H,"PAR";B,$: GOTO #1

P1
 10 GOSUB #4
 20 PRINT : PRINT CSR0; MID(D,12); CSR0;".":C=1: IF O≠0 THEN 150
 30 $="WIPS": IF KEY="0" THEN C=C+1: IF C>4 THEN C=1
 40 PRINT CSR0; MID(C,1);: IF KEY="1" THEN 70
 50 IF KEY="1" THEN 70
 60 GOTO 30
 70 GOSUB 200+C*10
 80 A=0: FOR I=0 TO 11: PRINT CSR0;$; CSRI;"_";: IF KEY="1" THEN A=I:I=11
 90 NEXT I: IF A=0 THEN 80
100 GOSUB #3: IF MID(A+1,1)="□" THEN P=P/( RAN#*5+3)
110 GOSUB #4:M=D
120 FOR I=D TO D+P*(9-C*2)/8:D=D+1: PRINT CSR0; MID(I,11); CSR0;"?";
130 NEXT I: PRINT CSR1;".";: IF A>9 THEN D=D+1: PRINT CSR2;".";
140 STOP
150 IF MID(D,1)≠"♠" THEN IF D<Y THEN V=0: GOTO 170
160 PRINT CSR0;"OB":D=M:Z=Z+2: GOTO 200
170 IF MID(D,1)="o" THEN D=D-1:V=1: PRINT CSR0;"WATER";: GOTO 170
180 IF V=1 THEN STOP :P=0:A=0:Z=Z+1
190 IF MID(D,1)="p" THEN #2
200 O=0: GOTO 10
210 $="□□□□□□□□□■■■": RETURN
220 $="□□□□□□■■■■■□": RETURN
230 $="□□□■■■■■□□□□": RETURN
240 $="□■■■■■■■□□□□": RETURN

P2
 10 GOSUB 160:T= RAN#*11:O=0: IF V=1 THEN T=10:P=0
 20 A=(A-6)/7*P: GOSUB 170: IF A=0 THEN 40
 30 F= SGN(A):P= ABS(A): GOSUB 100: ON O+2 GOTO 90,50,90,70
 40 IF INT(T)=5 THEN 70
 50 STOP : GOSUB #3:P=P+1:F= SGN(5-T): GOSUB 100
 60 ON O+2 GOTO 90,50,50,70
 70 PRINT "CUP IN!",Z-B:H=H+1: IF H≥19; PRINT CSR0;"TOTAL";S: END
 80 S=S+Z: GOTO #0
 90 D=D+O: GOTO #1
100 T=T+F:P=P-1:O=0: IF T<0 THEN O=-1: GOTO 150
110 IF T>11 THEN O=1: GOTO 150
120 GOSUB 160: PRINT CSR0;$; CSRT;"o";: IF INT(T)≠5 THEN 140
130 GOSUB 170: IF P≤2 THEN O=2: GOTO 150
140 IF P>0 THEN 100
150 RETURN
160 $="_____ ______": RETURN
170 PRINT CSR0;$;:$="°ooo": FOR I=1 TO 4: PRINT CSRT; MID(I,1);
180 NEXT I: RETURN

P3
 10 K=-1:P=1:Z=Z+1: PRINT
 20 P=P+K: IF P≥1 THEN IF P≤9 THEN 40
 30 K=-K
 40 PRINT CSRP;"→ ";: IF KEY="1" THEN RETURN
 50 GOTO 20

P4
  5 GOTO H*10
 10 $="_____________P♠": RETURN
 20 $="__ooo_oP♠": RETURN
 30 $="________oo_P♠": RETURN
 40 $="________♠♠♠♠__oo_P♠": RETURN
 50 $="___oo_P♠": RETURN
 60 $="_________ooo__♠♠♠__ooP♠": RETURN
 70 $="__♠♠♠♠♠♠____♠_oP♠": RETURN
 80 $="__♠♠♠______oP♠": RETURN
 90 $="_________♠♠♠♠♠____P♠": RETURN
100 $="___ooooo__♠♠♠♠♠_♠♠_P♠": RETURN
110 $="__ooooo__ooo___P♠": RETURN
120 $="___♠♠♠♠__♠♠_♠♠♠___oo_P♠": RETURN
130 $="_____♠♠_♠♠♠♠__P♠": RETURN
140 $="___oooPo♠": RETURN
150 $="_♠♠♠♠♠♠♠_P♠": RETURN
160 $="_♠♠_ooP♠": RETURN
170 $="______ooo__ooo_Poo♠": RETURN
180 $="__oo♠♠♠_oo_♠_P♠": RETURN

P9
 10 PRINT "MASTERS GOLF":H=1:S=0: GOTO #0
```


★この前「3割4割引きはあたりまえ！」という店でソフトを定価で買いました。(長野県伊那市・ファム16才)……【影：エッ!?織田信長は尾張名古屋であたりまえ？どういう意味なのだろうか。う〜〜ん……。一同：う〜〜ん，似てるのかもしれない……。】

PC-E500用

対戦ゲームの定番なのだ



移植版

砦の攻防

（とりで こう ぼう）

●駒野　浩志

内　容

以前ベーマガが誌上をにぎわしたあの「砦の攻防」をPC-E500に移植しました。相手の陣地に弾をぶち込めば勝ちです。

遊びかた

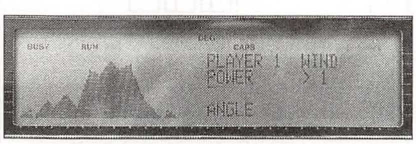
まずはじめに1Pか2Pかを決めます。1Pのときは[1]を押して[↵]。2Pの場合は他の数を入れて[↵]です。つぎに1Pのときレベルを聞いてくるので10以下の数を入れてください（ーにすると簡単)。

それから山を描きはじめるので少し待ってください（4～5秒位)。書き終わったら自分の砲台を描き，風が表示されます（"<" だと1Pのほうが向かい風になる)。一番上に現在のプレイヤーが表示されます。

POWERの下のところで線が伸びたり縮んだりしているので力を決定します。当然長いほど力が強くなります。スペース・キーで止まります。

POWERを入力し終わったら今度は角度を入力します。ANGLEというところの下で数が減ったり増えたりしていると思います。それもスペース・キーで止めてください。二つ共入力し終わると砲台から弾が発射されます（1ドットなのでとても見にくい)。山に当たったら力に比例して山がくずれます。そうして相手の砲台に弾をぶち込むと勝者とかかったターンが表示されます。

また弾は画面からはみでても動いています。しかしあまり高く行くとエラーがでるときもあります。たまに山を通り抜けることがあります。



▲《写真1》パワーと角度を決め，砲弾発射！と2台の戦車が交互に撃ちあうのダ



▲《写真2》とりあえず敵のところまで弾がいかないと話にならないので山をくずしましょう

プログラムの説明と入力方法

オールBASICですので，そのまま打ちこんでください。マルチステートメントを多用しているので，とても見にくいプログラムです。すいません。どんなことをやっているかはREM文でわかると思います。

さいごに

かなりいいできになっていると思います。絶対におもしろいと思うので打ち込んでみてください。ちなみにコンピュータはかなり強いと思います。レベル10だと通れる道ができればほぼ100%当てられます。ですからはじめは1以下でやるのがいいでしょう。ではテストプレイしてくれた安部君，浦井君その他の人々に感謝。

《第1表》変 数 表

変数	内容
PL	プレイヤーの数。1だと1P，それ以外は2P
V	敵のレベル
TU	ターン数
X, Y	弾の座標(山をかく時にも使用)
MX, MY	X・Yの増分，山を描くときに使用
WI	風のつよさ
W	風のつよさ(2Pの時ーWIになる)
PW	力のつよさ
AL	角度
KA	角度(2Pのとき180ーAL)
K	山をこわす力
I, J, K, L	ループ用
O	山の高低をだすのに使用
P	ゲームするたびに同じパワーにしてもちがう飛びかたをさせるのに使用

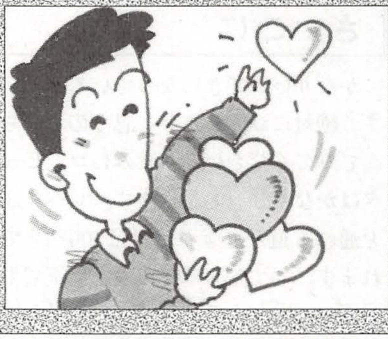
移植版砦の攻防のプログラム・リスト

```
10:'ｼｮﾁ ｾｯﾃｲ
20:CLS :CLEAR :RANDOMIZE
   :DIM X(1),Y(1)
30:X(0)=0:Y(0)=31:X(1)=9
   0:Y(1)=31:Y=31:WI=RND
    (9)-5:P=RND (10)
40:INPUT "1:1PLAY 2:2PLA
   Y";PL:IF PL=1THEN INP
   UT "LEVEL(1-10) ";V:V
   =10-V
50:CLS :MY=31:X=10:O=10
60:'ﾔﾏ ﾂｸﾙ
70:MX=RND (4)+4:IF X+MX>
   83THEN MX=89-X:MY=31:
   GOTO 90
80:MY=MY+RND (24)-12-O:O
   =-O+((X>50)*2+1)*3:IF
    MY>31THEN MY=31 ELSE
    IF MY<0THEN MY=0
90:A=(Y-MY)/MX:FOR I=X T
   O X+MX:Y=Y-A:LINE (I,
   31)-(I,Y)
100:NEXT :X=X+MX:IF X<89
    THEN 70
110:'ﾆｭｳﾘｮｸ ｶｲｼ
120:TU=TU+1:FOR I=0TO 1
130:GCURSOR (0,31):GPRIN
    T "80C0C0E0E0D0D080"
    :GCURSOR (92,31):GPR
    INT "80D0D0E0E0C0C08
    0":LOCATE 20,0:PRINT
     "PLAYER";I+1
140:LOCATE 30,0:PRINT "W
    IND":LOCATE 30,1:IF
    WI<0THEN PRINT "<";E
    LSE PRINT ">";
150:PRINT INT (ABS (WI))
    :LOCATE 20,1:PRINT "
    POWER":LOCATE 20,2:P
    RINT "      ":LOCATE
     20,3:PRINT "ANGLE
     "
160:IF I=1AND PL=1THEN 3
    50
170:PW=0:W=1
180:PW=PW+W:LINE (120,16
    )-(120+PW,16):PRESET
     (121+PW,16):IF PW=3
    0OR PW=0THEN W=-W
190:ON -(INKEY$ <>" ")GO
    TO 180
200:FOR J=0TO 200:NEXT :
    AL=1:L=1
210:WAIT 0:AL=AL+L:LOCAT
    E 25,3:PRINT AL:L=L+
    2*(AL=90)-(AL=0)
220:ON -(INKEY$ <>" ")GO
    TO 210
230:'ﾀﾏ ｳｺﾞｶｽ
240:X=X(I)+(1-I)*8:Y=Y(I
    )-4:M=X:N=Y:W=WI:IF
    I=1THEN W=-WI
250:PRESET (M,N):PSET (X
    ,Y):M=X:N=Y
260:AL=AL-(89-ABS (AL)-W
    )/(PW+P):AL=(AL>90)*
    90-(AL<90)*AL
270:KA=-(I=0)*AL*2-(I=1)
    *180-AL
280:X=X+COS KA*3:Y=Y-SIN
     KA*3:BEEP 1,80+Y*5,
    3
290:ON -(X>X(1-I)AND X<X
    (1-I)+10AND Y>27)GOT
    O 380
300:ON -(X<0OR X>100OR Y
    >31OR Y<-16)GOTO 330
310:ON -(POINT (X,Y)<1)G
    OTO 250
320:R=INT (PW/15)+1:FOR
    J=-R TO R:K=SQR (R^2
    -J^2):FOR L=-K TO K:
    BEEP 1,250,1:PRESET
    (X+J,Y+L):NEXT :NEXT
330:PRESET (M,N):WI=WI+R
    ND (0.1)*2-1:NEXT :G
    OTO 120
340:'ﾃｷ ｼｺｳ
350:AL=RND (6)+37:PW=950
    /(AL-WI*1.5+P*2):AL=
    AL+RND (V)-V/2:PW=PW
    +RND (V)-V/2
360:LINE (120,16)-(120+P
    W,16):LOCATE 25,3:PR
    INT INT (AL+0.5):GOT
    O 230
370:'ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
380:CLS :PRINT I+1;"PLAY
    ER WIN!";TU;"ﾀｰﾝﾒ":E
    ND
```

★あの～「戦場の娘II」って何ですか？（3月号281ページ参照)。(大阪府柏原市・神小龍21才)……【編：ワッハッハッ何だこれは。影：笑ってらんないでしょ。まったく何を考えているんだ。編：はっ，すいません。つい，自分の立場を…。影：そういう時もあるさ。】

PC-E500用

あそこにあるのは黄金のハート



HEART（ハート） BEAT（ビート）

●森高　周作

ストーリー

地下にねむる，黄金のハートをさがしにきたラドランテは，やっとのことでその黄金のハートとやらを見つけましたが…………。

入力方法

プログラムの大きさは，約6～7Kバイトぐらいです。

また，ノーマル・キャラクターの書き換えを行なっていますのでキャラクター・コード&E0からおかしくなりますので，ゲームをやめるときは[CTRL]+[＋/－]を押してください。また，マシン語エリアを1～2Kバイト確保してください。あるいはプログラムの一番最後の行をREM文をとって実行してください。そしてくれぐれも，DATA文を打ちまちがわないでください。

遊びかた

画面上のハートを指定数だけとって，また，カギをとってドアのところまで行くというゲームなのですが，操作は，[2][8][4][6]で上下左右に動かし，[Z][X]キーで，自分の左右に石を置きます。原則として，ハシゴがないところでは，上にのぼることができません。ハマッタなあと思ったら，スペース・キーを押してください。

また，ラドランテは下に何かあれば，その上を歩くことができます。それと，カベ以外のところに石を置くと，石を置く前にあったキャラクターは消滅しますので注意してね。

それと，石は，回収できますよ。キャラクターについては**第1図**を見てください。全15面，あなたのガンバリを期待しています。あっそれと，いい忘れていましたが，テクニックについては，**第2図**を見てください。なお，このゲームには，ゲーム・オーバーがないです。ALL CLEARをめざせ!!てきにつかまらないでね！

	ラドランテ	＝あなた
	ストーン	
	ハシゴ	
	ハート	
	ドア	
	カベ	
	ドクロン	＝てき

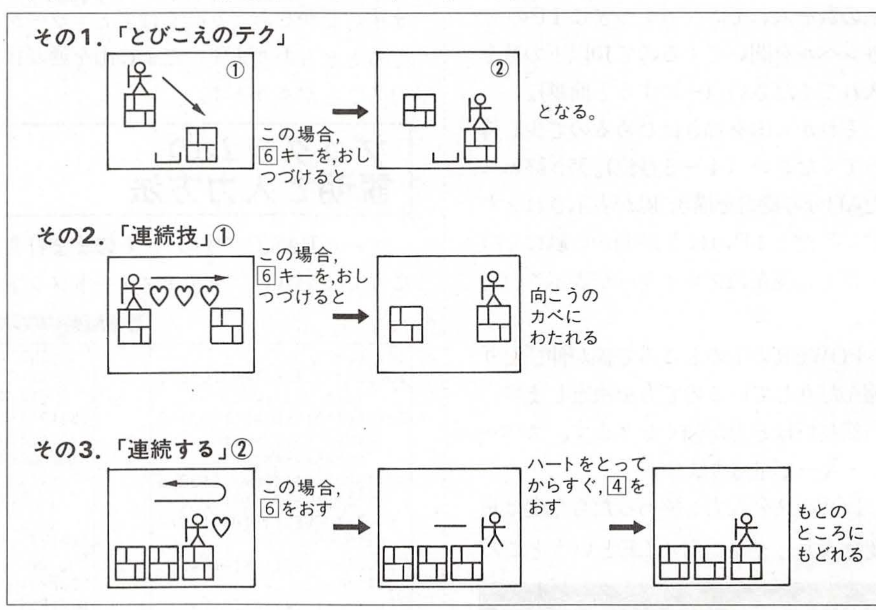
《第1図》キャラクターについて



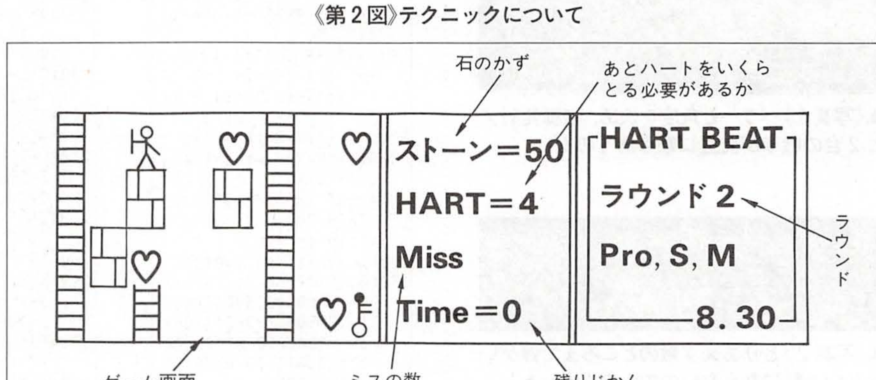
▲《写真1》画面中のハートと鍵を取り出口から脱出する単純明解ルールだ



▲《写真2》モンスターをうまくよけながら足場を作って脱出しよう



《第2図》テクニックについて



《第3図》画面構成

★3月号の140ページのOFで影さんは41円切手を買うと残りは20円と書いてあるが，62－41＝21ではないのですか？（静岡県富士市・土浦一浩16才）……【影：だれも気づかなかったこのミスに君は…。つぐ美：まあ，21なら私の年令といっしょだわ♡】

HEART BEATのプログラム・リスト

```
10:'*/////[D i m]/////*

20:CLS :CLEAR :DIM M(20,
   4),P$(9):A=&HBF000:G=
   &HE0:IT=40:MA=0:BY=3:
   RO=1:U=0
30:READ B$:TX=1:FOR I=1
   TO 66 :T$=MID$ (B$,TX
   ,2):POKE A,VAL ("&H"+
   T$):TX=TX+2:A=A+1:NEX
   T I:POKE &HBFC8D,&H00
   ,&HF0,&H0B
40:FOR I=0TO 9:P$(I)=CHR
   $ (G):G=G+1:NEXT :GOS
   UB *TI1:FOR I=0TO 20:
   M(I,4)=1:NEXT I:LINE
   (122,0)-(124,31),BF
50:IF RO=ER THEN MA=MA+1
   :LOCATE 25,2:PRINT MA
60:IF RO<16THEN LOCATE 3
   2,1:PRINT "ﾗｳﾝﾄﾞ";RO
   ELSE GOTO *END
70:RESTORE 550+10*RO:ER=
   RO:TZ=0:TX=0:READ TX$
   ,DA,TI,AX,AY:FOR J=0T
   O 3:FOR I=0TO 19:TX=T
   X+1:T$=MID$ (TX$,TX,1
   ):T=VAL T$:M(I,J)=T:L
   OCATE I,J:PRINT P$(M(
   I,J)):NEXT :NEXT
80:LOCATE 21,0:PRINT "ｲｼ
   =  ";IT:LOCATE 21,1:P
   RINT "HART=";DA:LOCAT
   E 21,2:PRINT "MISS";M
   A:LOCATE 21,3:PRINT "
   TIME"
90:'*///[  move  ]///*

100:K$=INKEY$ :Z=0:K=ASC
    K$:KE=((K=52)-(K=54
    )*2-(K=56)*3-(K=50)*
    4-(K=90)*5-(K=88)*6-
    (K=32)*7)+1:ON KE GO
    TO 280,110,130,150,1
    70,190,210,490
110:C=(-(AX>0))+1:ON C G
    OTO 280,120
120:AX=AX-1:H=1:O=AX:GOS
    UB 230:AX=O:GOTO 280
130:C=(-(AX<19))+1:ON C
    GOTO 280,140
140:AX=AX+1:H=-1:O=AX:GO
    SUB 230:AX=O:GOTO 28
    0
150:C=((AY>0)*(M(AX,AY)=
    2))+1:ON C GOTO 280,
    160
160:AY=AY-1:H=1:O=AY:GOS
    UB 230:AY=O:GOTO 280
170:C=(-(AY<3))+1:ON C G
    OTO 280,180
180:AY=AY+1:H=-1:O=AY:GO
    SUB 230:AY=O:GOTO 28
    0
190:C=(-(AX>0))+1:ON C G
    OTO 280,200
200:H=AX-1:GOTO 240
210:C=(-(AX<19))+1:ON C
    GOTO 280,220
220:H=AX+1:GOTO 240
230:IF M(AX,AY)=1 OR M(A
    X,AY)=5 THEN O=O+H:R
    ETURN ELSE RETURN
240:IF M(H,AY)=5 THEN M(
    H,AY)=0:PP=0:IT=IT+1
    :GOTO 270
250:IF IT>0 AND M(H,AY)<
    >1 THEN M(H,AY)=5:IT
    =IT-1:PP=5:GOTO 270
260:GOTO 280
270:BEEP 1,130,20:BEEP 1
    ,140,20:LOCATE H,AY:
    PRINT P$(PP):LOCATE
    26,0:PRINT IT:GOTO 2
    80
280:M=M(AX,AY):WX=AX:WY=
    AY:Z=((M(AX,AY+1)=0)
    *(M=0)):C=(-(M=7))+1
    :ON C GOTO 300,290
290:TZ=1:M(WX,WY)=0:BEEP
     1,30,40:BEEP 1,8,30
300:C=(-(M=3))+1:ON C GO
    TO 320,310
310:M(WX,WY)=0:DA=DA-1:B
    EEP 1,8,30:BEEP 1,20
    ,30:LOCATE 26,1:PRIN
    T DA:IF DA<0THEN BEE
    P 1,250,90:GOTO 50
320:LOCATE EX,EY:PRINT P
    $(M(EX,EY)):LOCATE A
    X,AY:PRINT CHR$ (&E4
    ):LOCATE 26,3:PRINT
    TI:EX=AX:EY=AY:AY=AY
    +Z:TI=TI-1
330:UC=(-(U>37))+1:ON UC
     GOTO 350,340
340:BX=0:BY=AY:U=0
350:UC=(-(U<19)*2)-1:BX=
    BX+UC:ZC=(BX=AX)*(AY
    =BY)+1:ON ZC GOTO 37
    0,360
360:LOCATE BX,BY:PRINT P
    $(8):LOCATE 4,1:PRIN
    T " One more!!":LOCA
    TE EBX,EBY:PRINT P$(
    0)::BEEP 1,200,10:BE
    EP 1,1,180:U=0:BX=0:
    GOTO 50
370:LOCATE EBX,EBY:PRINT
     P$(M(EBX,EBY)):LOCA
    TE BX,BY:PRINT P$(9)
    :EBX=BX:EBY=BY:U=U+1
380:C=(-(TI=0))+1:ON C G
    OTO 420,390
390:LOCATE 3,1:PRINT "
    TIME OVER!  "
400:BEEP 1,250,100:BEEP
    1,38,150
410:GOTO 50
420:C=((M=6)*(TZ=1)*(DA=
    0))+1:ON C GOTO 90,4
    30
430:RO=RO+1:IT=IT+10:BEE
    P 1,100,50:BEEP 1,86
    ,50:BEEP 1,75,50:BEE
    P 1,69,50:BEEP 1,38,
    300:U=0:BX=0
440:FZ=FZ+TI*3+IT:LOCATE
     6,1:PAUSE "CLEAR!!"
    :FOR J=0TO 16:LINE (
    J,J)-(120-J,31-J),B:
    NEXT :GOTO 50
450:'*///[ TITLE ]////*

460:*TI1:CLS :LINE (2,3)
    -(237,29),B:LOCATE 9
    ,0:PRINT "++++( HART
    BEAT )++++":LOCATE
    6,1:PRINT "1990.8.31
    (FRI) By S.Moritaka"
470:LOCATE 10,2:PRINT "-
    ---- V";CHR$ (&EA);"
     SOFT -----":RESTORE
     710:FOR I=1TO 32:RE
    AD A,B:BEEP 1,A,B:NE
    XT
480:CLS :LOCATE 30,0:PRI
    NT "[HARTBEAT]":LOCA
    TE 32,2:PRINT "Pro.S
    .M":LOCATE 35,3:PRIN
    T "8.30":RETURN
490:LOCATE 5,1:PRINT " G
    AME OVER!":LOCATE 5,
    2:PRINT " END ...":B
    EEP 1,8,200:BEEP 1,9
    0,100:BEEP 1,250,100
    :END
500:'*//[HAPPY END]//*

510:*END:LOCATE 3,1:PRIN
    T " ALL CLEAR !!!":F
    OR I=1TO 100:BEEP 1,
    I,20:NEXT :FOR I=0TO
     50:BEEP 1,8,10
520:LOCATE 2,1:PRINT "
                    ":X=RN
    D 19:Y=3-RND 3:LOCAT
    E X,Y:PRINT CHR$ (&E
    3):LOCATE 2,1:PRINT
    "CONGRATULATIONS!":B
    EEP 1,143,20:NEXT :B
    EEP 1,100,100:BEEP 1
    ,255,200
530:LOCATE 3,2:PRINT "SC
    ORE=";FZ*10000-((MA+
    1)*1000:END
540:'*//[D A T A s]//*

550:DATA FFFFFFFFFFFF88F
    888888F880055555500F
    FE3C387C3E3FFE17784C
    467FFAA55AA55AA558FA
    7FFA78FFFFF1F4015FFF
    FFFC72757C9EFE14CC06
    C4CE1017F01010300:'c
    hrs
560:DATA 011111100033000
    11111222222222212000
    00220200022211110000
    00020236333311133330
    03237,13,300,8,0:'ro
    und1
570:DATA 600000000030002
    00003200010000010002
    00000200130000000002
    00000200020000000002
    00037,4,300,4,0:'rou
    nd2
580:DATA 200000303300000
    00000062120000000022
    00000070011111001111
    12000000020000000000
    02000,3,150,0,0:'rou
    nd3
590:DATA 001117000220000
    00203023301113021100
    00200020020226121001
    11200010111200021000
    00200,4,300,0,0:'rou
    nd4
600:DATA 027000003000000
    00030020200000201200
    03110032011120601200
    33100010000001001111
    11000,6,200,0,0:'rou
    nd5
610:DATA 232071000203000
    00260313231021002023
    03200232031201002120
    01200010000021010013
    30200,11,280,0,0:'ro
    und6
620:DATA 222222222222222
    22221003120303130323
    03000037123212100112
    12100631000000101000
    00002,7,200,8,2:'rou
    nd7
630:DATA 003033000230333
    33337032021231310221
    21113310321321333122
    20000610310022222100
    01200,12,300,19,3:'r
    ound8
640:DATA 333333332333322
    22233313131312101213
    12132133333332213233
    32312733332222333332
    13106,17,500,0,0:'ro
    und9
650:DATA 000330003103330
    00026012110032320000
    00200032330221300213
    02700001001300127310
    10000,12,550,0,0:'ro
    und10
660:DATA 050133333330050
    00006110702330031213
    20233330101006121333
    21213000200202221300
    00217,13,560,0,0:'ro
    und11
670:DATA 205350310000130
    03323211001200012002
    10520231161111112000
    60110200333333002000
    00007,13,500,13,1:'r
    ound12
680:DATA 012333333333012
    73015001233003330012
    10301000520210010002
    00030013501020170111
    01060,13,500,0,0:'ro
    und13
690:DATA 055133320333333
    00330623155213020070
    05332552552213511312
    12112302525513055255
    25552,17,400,15,3:'r
    ound14
700:DATA 016030000053003
    33300010000000213127
    03300010300000213102
    03000000000000000002
    30000,10,450,9,0:'ro
    und15
710:DATA 93,10,100,100,1
    23,80,123,80,123,80,
    123,80,123,80,100,80
    ,107,200,172,62,172,
    62,172,62,172,62,172
    ,62,107,80,100,200,4
    2,170,42,170,42,170,
    42,170,42,170
720:DATA 107,80,100,180,
    75,180,50,180,42,300
    ,255,300,200,10,250,
    10,200,10,255,150,0,
    1000
730:'POKE &HBFE03,&H1A,&
    HFD,&H0B,&H00,&H04,&
    HB0:CALL &HFFFD8
```

★回転・拡大・縮小機能搭載。どう，すごいでしょう(OFコーナーだと無理かな)。(静岡県賀茂郡・佐藤克俊13才)……【影：文字の方向や大きさがバラバラだったので，読みやすいように直しておきました。佐藤君は感謝するように。ではそういうことで。】

●実用プログラム●

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用



漢字表示がしこたま便利になる！

うっかり八兵衛(はちべえ)の漢字(かんじ)システム

うっかり八兵衛

うっかり八兵衛が，はじめてマシン語で組んだ自信作です。弥七つぁんには，「没だ」って言われてますがね。

これは，1989年11月号に掲載した，増田　純君の「簡易漢字表示プログラム」のパワーUP版です。

市販のゲームのように，縮小した字も表示できるんで，ぜひ入力してくださいませ。

プログラムの使いかた

このプログラムを起動させると「ISET」というコマンドが追加されます。書式は，**第１図**に示してあります。

サンプル・プログラム（**リスト２**）も作ったんで，いろいろといじって使いかたを憶えてください。

注意すること

●と○は，アドレスをコールします。このときに，キャリーフラグは立ててあります。

マシン語を知らない人は，うっかり使うと恐怖を見るので使わないでください。

●と○のちがいを説明します。つぎに示す例は，どちらも同じ結果になります。

“●C000ア●C000イ●C000ウ”

↓

“●C000ア○イ○ウ”

このように，同じアドレスなら○を使ったほうが短くできます。

半角モードになっているときには，＋・＊の機能は無効となりますので，ひらがなを表示するときは，漢字コードにするか，グラフィック・キャラクターにしてください。

例　“#/00E9♥”→のの

半角モードで，漢字を表示させるには，

例“ “#/1555＄/472F”→1555年

このように，＄でいったん全角モードにしてから実行させてください。

それから，あっしもよく失敗するんですがね，**第１図**でｎとなっているところには，０のときでも必ず数値を入力して

《第１表》マシン語の説明

アドレス	内容	
B900～B998	ISETの書式設定	
B999～B9F5	MAINルーチン	
B9F6～BB00	表示ルーチン(全)	
BB01～BB1C	/ の処理	処理1
BB1D～BB2C	¥ の処理	処理1
BB2D～BB46	@ の処理	処理1
BB47～BB59	^ の処理	処理1
BB60～BB82	● の処理	処理1
BB83～BB96	○ の処理	処理1
BB97～BBA9	_ の処理	処理1
BBAA～BBB6	# の処理	処理1
BBB7～BBC0	$ の処理	処理1
BBC1～BBD1	“ の処理	処理2
BBD2～BBDF	° の処理	処理2
BBE0～BC29	0～9の処理	処理3
	A～Zの処理	処理3
	a～zの処理	処理3
	ア～ンの処理	処理3
	ヲ～ツの処理	処理3
BC2A～BC33	＋ の処理	処理3
BC34～BC44	＊ の処理	処理3
BC45～BC5B	キゴウの処理	処理3
BC5C～BCF7	各サブルーチン	
BCF8～BD4B	表示ルーチン(半)	
BD4C～BDCB	データ&ワークエリア	

ISET X, Y, A$, A, B, C, D

X	座標	0～79
Y	座標	0～192
A$	大字のデータ	1'～255 ①へ
A	文字の色	0～7
B	文字の種類	0～5 ②へ
C	半角・全角	0～1 ②へ
D	スピード	0～255 (0>255)

一部こうなる

入力文字		表示文字
<	→	≪
>	→	≫
{	→	【
}	→	】
¦	→	…



②

C＝0 全角

B			B		
0	16×8	細文字	3	16×8	太文字
1	16×12	細文字	4	16×12	太文字
2	16×16	細文字	5	16×16	太文字

C＝1 半角

B			B		
0	8×8	細文字	3	8×8	太文字
1	8×12	細文字	4	8×12	太文字
2	8×16	細文字	5	8×16	太文字

①

コマンド			使用例
＋	ひらがな		〝＋ヒラガナ〞
＊	カタカナ		〝＊カタカナ〞
/nn	漢字コード		〝/2341〞
@n	改行	n＝0～8	〝カイ@4コウ〞
¥n	色変え	n＝0～7	〝イロ¥6ガエ〞
^n	スピード変え	n＝00～FF	〝スピ^FFード〞 -？
_n	空白を作る	n＝0～8	〝クウ_8ハク〞

コマンド		使用例
#	半角モード	〝12#34〞
$	全角モード	〝12$34〞
●nn	アドレスをコールする	〝●C000アイウ〞
○	●で指定したアドレスをコールする	〝○アイウ〞

《第１図》追加コマンド「ISET」の書式

★(エロイムエッサイム)²。苦節８年半。私はついに電波新聞社社長をOFに召喚した。そして，彼は語りはじめた……(影さんたちの代筆不可)。(千葉県習志野市・**習志野のヒマ人完全復活19才**)……【**影**：では，私の毒ガス攻撃！**つぐ美**：これは強烈ね。**編**：？】

くだせい。

あと，表示される字は，完全重ね合わせ処理となっているので，同じところにちがう文字を表示させる場合は，CLSかLINE文で消してからにしてください。

プログラムについて

最初これは，漢字コードを入力して表示するだけでしたが，何か物足りないと感じ，昔のベーマガを探してたら，あった，あった，「簡易漢字表示プログラム」，これだーと思い入力してみたんですが，予想外に遅かった。速くする努力をしたが，やはりダメだった。

やはり，マシン語にするしかないのか，それから２週間，寝不足の日々が続き完成した。

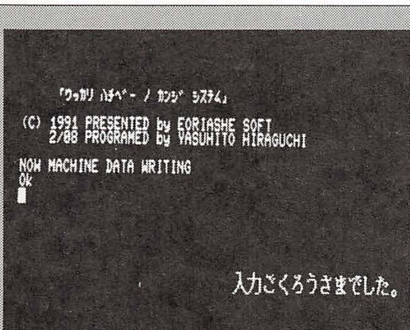
最後に

苦労して一つの物を完成させたときの喜びはなんともいえません。これだから，プログラムはやめられない。

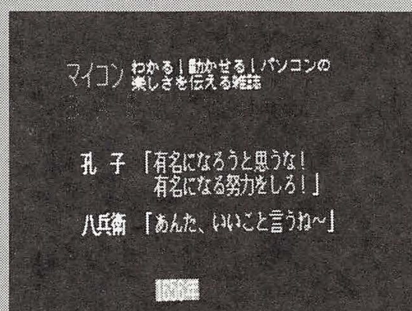
by うっかり八兵衛

●参考にしたもの

・Z80 マシン語秘伝の書（日高 徹）
・ベーマガ1989年11月号 増田 純作「簡易漢字表示プログラム」
・ログイン 1987年８月号 PC-8801＋mkII わかるマシン語テクニック（長山 徹）啓学出版
・平口 八寿人の頭脳



▲《写真１》プログラムをRUNさせるとこのような画面がでます



▲《写真２》このとおり，ISET命令を使っていろいろな漢字がだせるようになるゾ！

《リスト１》うっかり八兵衛の漢字システムのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:CLS 3:DEFINT A-Z:CLEAR ,&HB8FF
20 PRINT SPC(5);"「ｳｯｶﾘ ﾊﾁﾍﾞｰ ﾉ ｶﾝｼﾞ ｼｽﾃﾑ」":PRINT
30 PRINT "(C) 1991 PRESENTED by EORIASHE SOFT"
40 PRINT "     1/28 PROGRAMED by YASUHITO HIRAGUCHI":PRINT:
50 PRINT "     NOW MACHINE DATA WRITING":AD=&HB900:FOR I=0 TO 38:C=0
60 FOR J=0 TO 1:READ D$:FOR K=1 TO 32 STEP 2:D=VAL("&H"+MID$(D$,K,2)):C=C+D
70 POKE AD,D:AD=AD+1:NEXT:NEXT:READ D$:IF VAL("&H"+D$)=C THEN NEXT:GOTO 90
80 PRINT CHR$(7);"DATA ERROR IN";120+I*10;HEX$(C):END
90 DEF USR=&HB900:A=USR(0):ISET 30,100,"/467E/4E4Fｺﾞｸﾛｳｻﾏﾃﾞｼﾀ｡",7,4,0,0:END
100 '■■■ DATA of MACHINE LANGUAGE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ｺﾞｳｹｲ
110 '     +0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F,+0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F, SUM
120 DATA 2107B922ABEEC9CDA318FE50D2060B32,F7B9323BBB32A2BBCF2CCDA318FEC1D2,10CB
130 DATA 060B32F8B9CF2CCDD311E5CDC956DD2A,41ECDD7E00329BB9DD5E01DD5602ED53,1037
140 DATA A2B9E1CF2CCDA318FE08D2060B32D4BA,CF2CCDA318FE06D2060B327FBC3288B9,0FB2
150 DATA FE03DA6AB9D6033288B9CF2CCDA318FE,02D2060BA7CCEABCC4DEBCCF2CCDA318,11AA
160 DATA E532CEB9214CBD1E011600197E326EBA,328ABA3204BD32D5BCF30606AF32EAB9,0D9D
170 DATA C5118AE8ED53C2BD1A573ACBBDA77ACA,BBB9CD01BB16005FC3C4B9CD01BBCDE0,120D
180 DATA BBCDC1BBED5327BA3E243261BC010000,79B0CADBB910FE0DC2D5B9CDF6B9ED5B,118D
190 DATA C2BD13ED53A2B9C1780E009147AF32EA,B910ADFBE1C9013850ED430EBA78323C,0F99
200 DATA BB0021B0BF115000041910FD09013650,79FE78C219BACDD4BC3E02814FED43F7,0D7E
210 DATA B932A2BB0E00114B237AB7C23DBA7B07,070747E60757B0E6F85FC36DBAD621FE,0EA6
220 DATA 07D24FBA060FCD57BACB3FCB3F181406,3FCD57BAC363BAAFCB227AA057CB237B,0E8E
230 DATA E6C0C9B2CB23CB23CB23CE0057060CC5,783296BA3210BD3ACBBDA7C2F8BC3E17,1014
240 DATA 327ABCCD64BCCD71BC3E0CFE10CAC1BA,FE08CAAEBA3E01FE0BCAAEBAFE09CAAE,121D
250 DATA BAFE04CAAEBAFE02CAAEBAC3C1BA7BD3,E87AD3E913D3EADBE8B14FDBE9B047D3,15EB
260 DATA EBD5CDD3BA2341CDD3BA014F0009D1C1,109DC91607D35E3E52CDEDBAD35D3E4A,1043
270 DATA CDEDBAD35C3E42CDEDBAD35FC932F7BA,782FA632CABDCB42CAFFBA3ACABDB077,13F3
280 DATA C9FE2FC21DBB21C5BDCD90BC2BCD90BC,ED5BC4BD3E0432EAB9F1C3C4B9FE5CC2,13BD
290 DATA 2DBB0608CDBBBC32D4BAC3C8BCFE40C2,47BB0609CDBBBC32C9BD012850CDD4BC,1124
300 DATA ED43F7B9C3C8BCFE5EC260BB21C8BDCD,90BC3AC8BD32CEB93E0232EAB9C341BC,136C
310 DATA FEECC283BB21C7BDCD90BC2BCD90BCED,5BC6BDED5379BB37CD00003E0432EAB9,1246
320 DATA C341BCFEEDC297BBED5BC6BDED5392BB,37CD0000C341BCFE5FC2AABB0609CDBB,12F6
330 DATA BC0E388132F7B9C3C8BCFE23C2B7BB3E,01CDDEBCC341BCFE24C0AFCDEABCC341,136F
340 DATA BC2AC2BD237EFEDEC2D2BB22C2BD13C3,DABBFEDFC022C2BD13133E0132EAB9C9,127E
350 DATA 213A301E30CDFBBB215B411E41CDFBBB,217B611E61CDFBBBC306BCBCD8BDD094,1034
360 DATA 1623835FF1C9FEB1DA18BCFEDED218BC,D6B1214FBDC35CBCFEA6DA2ABCFEB0D2,1427
370 DATA 2ABCD6A6217CBDC35CBCFE2BC234BC3E,24C33BBCFE2AC245BC3E253261BC32C9,1026
380 DATA B9F1C3DEB901001E2186BDEDB1CA51BC,C9111D003E213261BCC35FBC5F160019,0E0D
390 DATA 16245EC97BD3E87AD3E913D3EADBE84F,C9CB273286BCDBE947CB17328ABC3E04,1185
400 DATA FE03DA8DBC3E00B14F3E00B047D3EBC9,CDA2BC07070707E6F077CDA2BC477EB0,1052
410 DATA 77C9ED5BC2BD13ED53C2BD1AD630FE0A,D8D611FE06D2060BC60AC9ED5BC2BD13,111A
420 DATA 1AD630B8D2060BC9ED53C2BD3E0132EA,B9C341BC3E0C80473AC9BD8047C932CB,0F75
430 DATA BD321ABA3E793212BAC932CBBD3E0232,1ABA3E783212BAC93E27327ABCCD64BC,0D78
440 DATA CD71BC3E0CFE10CA34BDFE08CA28BD3E,01FE0CCA28BDFE09CA28BDFE02CA28BD,101F
450 DATA FE01CA28BDC334BD78B147CD64BCDBE9,B14FD3EBD5CDD3BA1150001941CDD3BA,1285
460 DATA 11500019D1C10505C26FBAC9080C1022,2426282A2B2D2F31333537393B3D3F41,0834
470 DATA 4446484A4B4C4D4E4F5255585B5E5F60,6162646668696A6B6C6D6F7372212325,0ADD
480 DATA 272963656743A1A43F21B0262EA5A2A3,28295B5D7E3C3E3A24257B7D3D2D2220,0A7D
490 DATA 3B2C5F7C2322292A3C75252656574A4B,4E4F4154552770735A5B615D49212824,08D2
500 DATA 324489E8000000000000000000000000,00000000000000000000000000000000,01E7
```

《リスト２》うっかり八兵衛の漢字システムのサンプル・プログラム・リスト

```
100 '
110 ' SAMPLE PROGURAM 1
120 '
130 CLS 3
140 A$="*ﾏｲｺﾝ@2¥2B A S I C":ISET 20,30,A$,1,5,0,0
150 X=PEEK(&HB9F7):Y=PEEK(&HB9F8) ' ﾂｷﾞ ﾉ (X,Y) ｦ ｵﾎﾞｴﾃｲﾙ
160 A$="_1Magazine":ISET X,Y+3,A$,2,4,0,0
170 A$="+ﾜｶﾙ!/4630ｶｾﾙ!*ﾊﾟｿｺﾝ+ﾉ@1/335Aｼｻｦ/4541ｴﾙ/3B28/3B6F"
180 ISET 29,30,A$,7,0,0,0
190 '
200 ' SAMPLE PROGURAM 2
210 '
220 A$(0)="/3926 /3B52 「^A0¥6/4D2D/4C3E+ﾆﾅﾛｳﾄ/3B57ｳﾅ!@1"
230 A$(1)="_8 ¥6^A0/4D2D/4C3Eﾆﾅﾙ/4558/4E4Fｦｼﾛ!¥7」@8"
240 A$(2)="/482C/4A3C/3152 「^A0¥6ｱﾝﾀ､ｲｲｺﾄ/3840ｳﾈ~¥7」"
250 X=22:Y=80:FOR I=0 TO 2
260 ISET X,Y,A$(I),7,4,0,0
270 X=PEEK(&HB9F7):Y=PEEK(&HB9F8)
280 NEXT
290 '
300 ' SAMPLE PROGURAM 3
310 '
320 A=1555:FOR I=0 TO 100:A=A+1
330 A$=STR$(A):B=LEN(A$)-1:A$=MID$(A$,2,B)
340 X=32:Y=150
350 LINE(X*8,Y)-(X*8+B*8,Y+12),0,BF
360 ISET X,Y,A$+"$/472F",7,1,1,0
370 NEXT
```


★影さん，はっきりつぐ美さんに言いなさい。さもなくば，つぐ美さんの命は……。（福岡県鞍手郡・ルパン三世15才）……【影：むぅ，命がかかっているのではしかたがない。**つぐ美**：ドキドキ♡**影**：500円かしてくれい！**つぐ美**：プツーン。**編**：退避ィ～！】

GAME MUSIC

BM特選

ザ・ゲーム・ミュージック プログラム・コーナー

PROGRAM

本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，ベーマガ・ミュージック・スタッフが各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（通絡のつく時間も）を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙２枚～４枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く），②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます，Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください），Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

パソコン・ミュージック Q&A

荒木　潤

皆さんこんにちは。

皆さん御存知のようにボクはガイナックス大好き人間なのですが，最近（といっても1月中）やっとのことで，「サイレントメビウス」のコミックを買って読みはじめました。

ゲームをプレイする前に読んでおこうかと思ったワケですが，こいつはおもしろい！！　一気に読んでしまいました。

こりゃあゲームも映画も今からとっても楽しみですね（でもとりあえず今年の夏はナディアのほうを先にチェックね）。

では今月も，いつものとおり質問に答えてまいりましょう。

Q X68000を使っています。グラディウスIIIの曲を作ろうと思うんですが，ほとんどすべての曲ででてくるコーラス的な音色を作ることができません。X68000では再現できないのでしょうか？　もし，できるのでしたらどうか教えてください。

【北海道札幌市・F-ZERO命！！17才】

A ひとくちにコーラス，といっても，いろいろな種類がありますね。今回はグラIIIのコーラスということですが，本物では3チャンネルあるサンプリングのうちの1チャンネルを使ってだしていて，コナミの音楽を特徴づけているといえる独特の音色です（ちなみにオーケストラ・ヒットとコーラス，ドラムス，音声合成という振り分けになっている。コナミのドラムスの秘密はこんなところにあったんですねぇ）。

サンプル音色として**リスト1**（X68K用）をあげておきましたが，ここでコーラスの音色を作るコツを書いておきましょう。

① コーラスの基本は「深く，まろやかに，澄んだ音」。よって，デチューンを駆使して音に厚みをつけることです。アルゴリズム4番などを使うのがよいでしょう。

DT1，2の他に，X68Kではチャンネルごとのデチューンも活用しましょう。

② コーラスというのはもともと人の声の集まりです。人の声は楽器ほど急激にでてこないので，アタックをゆっくりにするのもポイントです。

③ ちなみにボクはコーラスを作るときはマルチプル比2：1にするのが好みなのですが，他の人は1：1にすることが多いようです。

Q はじめまして。僕はMSXで音楽をやっています。ドラムの部分でタムタムがでてきたのですが，どのようにプログラミングしたらよいのでしょうか。それにいろいろな音程がよくでてきて困っています。できれば例をつけて教えてください。

【長野県岡谷市・岡部正和17才】

A MSXはドラムスがやりにくいんですよね。特に音程のあるタムタムは，みんな苦労しているでしょうね。MSXで再現するには，

① PSGドラムを使う
② リズムChのタムタムを使う
③ 音色設定で作る

などがあります。

PSGドラムというのは，文字どおりPSGで作るドラムのことで，具体的には64分音符などを使って音量を下げながら音程を下げていきます。なぜなら，ドラムの皮はたたいた瞬間にもっとも大きく，早く揺れ，時間がたつにつれて揺れがゆっくりに，小さくなっていくので，周波数と音量はだんだん下がるわけです。

しかし，聞いてみてわかると思いますが，PSGドラムというのはかなりダサい。そんなときは普通FM音源でドラムの音を作るのですが，音色が1個しか作れないMSXではリズムchを活用します。

リズムchでタムタムの音をだすには"M○"とやればいいわけですが，このままでは音程がつきませんね。それにはYコマンドを使って"Y24,○"としてください（0≦○≦255の範囲で）。

ただしこれをやると，タムタムに合わせてハイハットの音程も一緒に変わって

《リスト1》コーラス音色のプログラム・リスト

```
 10 /*
 20 /*             サンプルプログラム　（リスト１）        For X68000
 30 /*
 40 /*
 50 /*                         コーラスの音色
 60 /*
 70 /*                                  P r o g r a m e d  B y  荒木  潤
 80 /*
 90 str a[256],b[256]:m_init():for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
100 for i=1 to 8:m_alloc(i,2000):next
110 dim char chorus1(4,10)={
120 /* AF     OM     WF     SY     SP    PMD    AMD    PMS    AMS    PAN
130    60,    15,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     3,     0,
140 /* AR     DR     SR     RR     SL     OL     KS     ML    DT1    DT2    AME
150    31,    15,     7,     3,     3,    17,     0,     8,     3,     0,     0,
160    14,    25,     0,     6,     0,     0,     0,     4,     3,     0,     0,
170    31,    15,     7,     3,     3,    17,     0,     8,     7,     0,     0,
180    14,    25,     0,     6,     0,     0,     0,     4,     7,     0,     0}
190 m_vset(1,chorus1)
200 /*
210 a="t200 @1o2v15l4q8 y48,08 g1&g2<c2>b-1a.g.f g1&g1&g1&g1
220 m_trk(1,a)
230 b="                 g1&g2<c2>b-1a.g.f g1&g2<c2f1&f1
240 m_trk(1,b)
245 /*   ｃｈ毎のデチューン
250 a="t200 @1o2v15l4q8 y49,48 g1&g2<c2>b-1a.g.f g1&g1&g1&g1
260 m_trk(2,a)
270 m_trk(2,b)
275 /*   ｃｈ毎のデチューンとエコー
280 a="t200 @1o2v12l4q8 y50,24 r8g1&g2<c2>b-1a.g.f g1&g1&g1&g1
290 m_trk(3,a)
300 m_trk(3,b)
310 m_play()
```

★アッ！乗ったアー！ありがとう影様。乗ったということは心の寛大な影様のことだ何かくれるのでは？(初です)。(福岡県山門郡・98EXでガンシップをやっている受験生15才)……【影：これは落ちたな。編：いや，彼がダメなのは漢字だけかも……。】

《リスト2》タムタムの音のプログラム・リスト

```
10 '
20 '        サンプルプログラム        リスト2
30 '
40 '                              タムタムの音なのよーん
50 '
60 '                                        By      荒木 潤
70 '
80 _MUSIC(1,0):CLEAR 2000
90 TH$="V15BV14B-V13AV12A-V11GV10G-V9FV8E
100 TM$="V15GV14G-V13FV12EV11E-V10DV9D-V8C
110 TL$="V15EV14E-V13DV12D-V11C<V10BV9B-V8A>
120 A$="T18003L64"+TH$+TH$+TH$+TH$
130 B$="T18003L64"+TM$+TM$+TM$+TM$
140 C$="T18003L64"+TL$+TL$+TL$+TL$
150 PLAY A$:PLAY B$:PLAY C$
160 D$=INPUT$(1)
170 E$="M16M16M16M16
180 F$="T180 V15 Y24,250"+E$+"Y24,120"+E$+"Y24,0"+E$
190 PLAY#2,F$
200 '
210 '              先月気が ついたんだけどさぁ、
220 '              2+のこのモードって、「CCCC」とかやると
230 '              すっごく見にくいのね・・・
240 '              ちなみに今のは「ＣＣＣＣ」なの・・・
```

しまうので注意。

このタムタムもまだかなりダサいほうです。音色設定を使ってタムタムの音色を作ることもできますけど，他のパートで音色を作れなくなってしまうのはもったいないですからね。

①，②の方法を**リスト2**に示しておきます（MSX用）。研究してみてね。

Q 僕は，ミュージ郎Jr.とキーボード・コントローラを買おうと思っているのですが，何があるかよくわかりません。どのような製品があるのですか，また，普通のキーボードとして使えるのですか?

【大阪府貝塚市・究極超人あ〜る14才】

A キーボード・コントローラってのは，普通のキーボード（M1みたいなヤツ）から音をだす部分をはずしたもので，MIDI信号を送りだすために使われます。つまり本体だけで演奏するのは不可能で，別に音源を用意しなきゃいけないわけです。

何でそんなめんどくさいことをするかっていうと，後からどんな高級な音源を買ってきてもキーボード1本で操作できちゃうし，MIDIアウトがいっぱいついてるし，プロにとってはいろいろ便利なんですね。それに機能も豊富で，現在MIDI規格がサポートしているMIDI信号はすべてだせると言ってもいいくらい。

キーボード・コントローラもいろんな種類があるのでどれがいいとはおいそれと言えませんが，ここで一言。

普通のキーボード音源にもMIDIアウトはついてますよね……。

そう！！　つまり，カタログをよく読んでみて「これだけたくさん機能があっても，俺には使いこなせないな」と思ったら，普通のキーボード音源を買ってきてコントローラーのかわりに使うこともできるんですよ。もちろんそのときには，LA音源以外の物を買えば，ミュージ郎以外にも違う音色が楽しめて一石二鳥！！！ですよ。

ちなみに，一般的なキーボード・コントローラの値段は20万円以上の物がほとんど。これに対してキーボード音源は，いい物でも10万円以下からあります。

どうかな？

■おわび

あっ，そうそう。先月のボクのプログラム「F-ZERO」に，ちょっとしたバグがありました。790行のCO=1をCO=2に直してください。そうしないとCOの意味がないので。ごめんなさい。

それと，NEW TONE CHANGER FMについてですが，「EXシリーズでは動かないぞ！！」という指摘を多く頂いております。来月号でケリを付けるのでもうちょっと待っててね。

●荒木君のちょっとQ&Aコーナー

このコーナーは，Q&Aにきたおハガキの中で，マイナーな機種に関する質問や，あまり大きく取り上げるまでもない（と判断した）質問などに少しでも多くお答えしようと，荒木君が勝手に作ったコーナーです。従って，質問の内容にはかなりの省略があることをお断りしておきます。

（荒木　潤）

★MSXでノイズを使うには？　2月号の方法は使えません。

【栃木県小山市・南須原浩17才】

荒：MML中でレジスタの値は変えられません。その必要がなければSOUND文で可能。SOUND6(7),○とやれば2月号と同じことです。じゃなきゃマシン語ルーチン使うしかないやね。

★98のサウンドオーケストラVの使いかたがまったくわかりません。教えてください。

【北海道岩見沢市・諸葛亮孔明16才】

荒：実はボクも“V”ユーザーなので君の気持ちはよくわかるぞ。ここは1回ばしっとページをとって解説！！したいんだけど……。

★PSGの投稿はしてはいけないのですか？大全集はお金がないので買えません。

【愛知県名古屋市・Naotei15才】

荒：かまいませんよ。ただ，PSGの作品って差がつきにくいでしょ？　たまにけっこういい作品があるからボクは採用箱に入れるんだけど，結局GORRY先生のチェックにひっかかって大全集行きになっちゃうんだよ。ズバリここは大全集買うでしょう！！（おいおい）

★チョコはきましたか，荒木先生？

【東京都北区・遠藤亜由美17才】

荒：ワケないっしょ。と思ってたら1個だけきてました。男から。うーん……。

いかがでしたでしょうか，今月のQ&A。

ちなみに，今月のリードを書き上げてから，ついに「サイレント・メビウス」のゲームをプレイしています。こいつぁおもしれぇ！！

えっ？！締め切りは明日！？！？

ひぇ〜！！

助かった……それでは皆さん，また来月。

＊パソコン・ミュージックに関しての質問やワンポイント・テクニックをお待ちしています。質問事項などをハガキに書いて，以下の宛先まで。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
「パソコン・ミュージック Q&A」係

★前回も前々回も送ったのにボツになった。つぎは3度目の正直か，それとも二度あることは三度あるか，さあどっちにかける！（大阪市・影王12才）……【影：掲載される人に100万！つぐ美：じゃあ私も同じ人に200万!!影＆つぐ美：誰か逆のほうに賭けない？】

特設短期集中連載！
NAGDRV情報局

By　永田英哉

NAGDRV情報局

皆さんコンニチハ！　永田です。

例年，「暖冬，暖冬！」と騒がれてたわりに，今年は寒いとは思いません？なんせ，ぼくの実家がある青森県弘前市は，近年まれにみるような豪雪だとか……。もう，嬉しくて嬉しくて。だってさぁ～，スキーができるんだもん！

雪国生まれ，雪国育ちという根っからの雪ん子のぼくにとっては，冬はスキーの季節。つい先日も，大鰐，安比などを攻めてきました。

さて，質問に入ります……と言いたいところですが，今月はQ&Aではないのです。なぜか，いい質問が集まらなかったものですから……。

ってことで今月は，NAGDRVの“#コマンド”について，裏も含めて特集してみたいと思います。

#コマンド

#コマンドは，コンパイラの処理を助けるために作られたコマンドです。

その大半は，直接データとして出力されることはなく，コンパイル方式やコンパイル条件を指定するために存在しています。

すべてのコマンドは，その後に最低一つ以上のタブまたはスペースを置いて，パラメータを付加することができます。また，中には初期値を持つコマンドや，パラメータを省略することができるコマンドもあります。

各コマンドについての詳細を解説する際，パラメータを省略できる場合には“［］”で，省略できない場合には“〈〉”でパラメータを囲っています。

7種類あるモード切り換え系のコマンド(#???-mode)は，0か1をパラメータとして与えます。その際に，数字のかわりに“FALSE”，“TRUE”の文字列で指定することも可能です。

この場合，“FALSE”は0，“TRUE”は1として処理されます。

■#id ［ptr］

ptr：0～65535

初期値 ： 0

省略時 ： 0

この命令は，一般ユーザーが使う必要はありません。

■#title 〈strings〉

制作されたデータを管理する目的で設けたコマンドです。パラメータ部分には曲のタイトルを書き込んでください。

■#composer 〈strings〉

制作されたデータの著作権関係を明白にするために設けたコマンドです。パラメータの部分には，その曲の著作権を保有する者の名前を書き込んでください。

■#programmer 〈strings〉

制作者が自己主張するために設けたパラメータです。パラメータ部分には，データを制作した人の名前を書き込んでください。

■#midi-module 〈strings〉

MIDI機器を使用して演奏する場合にのみ効力を発揮するコマンドで，ごちゃごちゃになりがちな使用機材を明白に記すものとしてけっこう有効だと思います。パラメータ部分には，この曲を演奏するのに必要な外部音源名(MIDIモジュール名）を書き込んでください。

■#pcm-file 〈strings〉

NPによって“.mdn”データを演奏する際に使用するPCMファイルを指定します。

■#max-track 〈ptr〉

ptr：0～63

初期値 ： 使用しているトラック数

その曲を演奏するために使用するトラック番号の上限を指定します。

このコマンドを使用しなかった場合には，自動的に使用しているトラックの数をmax-trackに割り当てます。

■#base-count 〈ptr〉

ptr：0～255

初期値 ： 192

これは，全音符のカウント数を指定するためのコマンドです。つまり，ドライバー上でptr回割り込みが発生する長さを全音符とするわけです。

■#volume-sens 〈ptr〉

ptr：0～127

初期値 ： 3

これは“)”と“(”というMMLコマンドを使うことによる変化量を指定するためのコマンドです。

値は0～127で指定し，これによって得られる変化は，#opm-v-modeが1の状態，つまり“v”コマンドを0～127で使用するときの変化量で指定します。

■#opm-transpose ［ptr］

ptr：－127～127

初期値 ： 0

省略時 ： 0

MML中のトランスポーズ・コマンドとは別に，OPMトラックのトランスポーズを指定するためのコマンドです。

FM音源トラックのみに有効です。

■#fm-transpose ［ptr］

#opm-transposeと同じです。

■#pcm-transpose ［ptr］

ptr：－127～127

初期値 ： 0

省略時 ： 0

PCMトラックのトランスポーズを指定するためのコマンドです。PCMトラックのみに有効です。

■#midi-transpose ［ptr］

★ネス湖はネッシー。スーマリはヨッシー。影さんは寝っしー。(長野市・WAKA16才)……【影：そういえば池田湖でイッシーがでたとかいってたなぁ。情報局長：イッシーだァ？影：ふーむ，なんて奥が深いんだろう。編：影ッシー……影神？影：キラリ☆】

ptr：－127～127
初期値 ： 0
省略時 ： 0

MIDIトラックのトランスポーズを指定するためのコマンドです。MIDIトラックのみに有効です。

■#midi-tie-mode ［ptr］

ptr：0(FALSE)，1(TRUE)
初期値 ： 0
省略時 ： 1

MIDIパートにおけるタイ（“&”コマンド）の効果を指定するためのコマンドです。

0を与えた場合には，“a8&b8”と実行した場合にラとシを8分音符ずらして発音します。純粋にラの8分音符を二つつなげたい場合には“a8&r8”と実行します。

1の場合には，タイに後続する音符の音程は無視され，音長のみを使用することになります。

その場合“a8&b8”と実行した場合でも，ただ単にラの4分音符をならしたのと同じ結果になります。その半面，“a8&a8”でラの4分音符を演奏してくれます。

■#octave-x-mode ［ptr］

ptr：0(FALSE)，1(TRUE)
初期値 ： 0
省略時 ： 1

相対指定でオタクープを変えるためのコマンドの効果を反転させるためのものです。

1を与えたときには，“<”でオクターブが上がり“>”でオクターブが下がるようになります。

0を与えたときにはその逆で，“>”でオクターブが上がり“<”でオクターブが下がるようになります。

■#volume-x-mode ［ptr］

ptr：0(FALSE)，1(TRUE)
初期値 ： 0
省略時 ： 1

相対指定で音量を変えるためのコマンドの効果を反転させるためのものです。

1を与えたときには，“(”で音量が上がり“)”で音量が下がるようになります。

0を与えたときにはその逆で，“)”で音量が上がり“)”で音量が下がるようになります。

《第1表》#opm-v-modeが0の場合における1への対応

#opm-v-mode 0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
#opm-v-mode 1	0	87	90	93	95	98	101	103	106	109	111
#opm-v-mode 0	11	12	13	14	15	16					
#opm-v-mode 1	114	117	119	122	125	127					

ります。

■#opm-v-mode ［ptr］

ptr：0(FALSE)，1(TRUE)
初期値 ： 0
省略時 ： 1

OPM用トラックで“v”コマンドによるボリューム変更を0～16で指定するか，0～127で指定するかを決定するコマンドです。

0を指定した場合には，vコマンドを0～16のパラメータで使用するようになります。

1を与えた場合には，vコマンドを0～127のパラメータで使用するようになります。

#opm-v-modeが0の場合における1への対応は，**第1表**に示します。

MIDI用トラックではこのモードによる影響は受けず，常に0～127で動作します。

■#q-mode ［ptr］

ptr：0(FALSE)，1(TRUE)
初期値 ： 0
省略時 ： 1

“q”コマンド（発音の割合）の分解能を変更するためのコマンドです。

0をパラメータとしてこのコマンドを使用したときには，“q”コマンドを1～8のパラメータで使用するようになります。

1をパラメータとして与えて使用したときには，“q”コマンドを1～16のパラメータで使用することになります。

■#tempo-mode ［ptr］

ptr：0(FALSE)，1(TRUE)
初期値 ： 0
省略時 ： 1

MMLの“t”コマンドの指定方式を決定するためのコマンドです。

0を指定した場合には，“t”に与えたパラメータは そのままOPMのタイマーBに転送されます。

1を指定した場合には，“t”に与えたパラメータを音楽的意味でのテンポとして取り扱うようになります。

■#loop-mode ［ptr］

ptr：0(FALSE)，1(TRUE)
初期値 ： 0
省略時 ： 1

バグがあるので，使わないでください。

DISK版 NAGDRV情報

長らくお待たせしている，DISK版NAGDRVですが，依然，執筆作業が難航しています。

原稿だけに関して言うならば，90%は執筆完了しているのですが，残りの10%，つまり校正が曲者なんですね。

ってことで，もうしばらくの御辛抱を。

さいごに

ボクの参画している会社（株式会社バンデット）が制作し，3月にEPIC/SONYから発売されるPC-9801版ドラッケン……。

ウリは何といっても，PC-9801上での41色同時発色（タイリングじゃないよ！）と，高速ポリゴン処理。気になる音楽は，戸田誠司さんとボクが担当してます。

ってことで，御ひいきのほど，よろしくお願いします。

このコーナーでは，みなさんからのお便りをお待ちしています。質問，提案，要望，移植希望などありましたら，下記の宛先までどうぞ！

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「NAGDRV情報局」係

★くっくっくっ。カチッ。ウィーン(つづく)。(岐阜県吉城郡・TWINKLE15才)……【影：ピッピッポーン！ズズッ，ゴン！シュイーンシュ——ゴン！ガリガリガリ，プププッ。プッ，ウィーン。ピッピッポーン！スカッ，プププッ。**編**：影さん仕事やってください！】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

FM77AVシリーズ(F-BASIC V3.3/3.4)用

MAPPY(マッピー)

～ボーナス・ステージBGM～ ©namco

MAKEs_P!

曲名

ホノボノとした名作"MAPPY"から，「ボーナス・ステージ・BGM」をお贈りします。え～と，FM77AV(F-BASIC V3.3/V3.4)上で作動いたしますので，ユーザーの方々はぜひ，聴いて見てください。

構成

いわゆる，その～"パートわけ"ですね。

- ・メロディに"ホイッスル?"(A$，B$)
- ・ベースに"チューバ"(C$)
- ・バッキングに"PSG(SSG)"(E$，F$)
- ・ドラムに"Noise"(D$)

となっています!…はい。

最後に

どうも，PC君にFM君は押されギミのようですね。まだまだ，初心者もんの私「Makes-P!」ですが，時間のゆるす限り，投稿を続けたいと思っています。みな

GORRY先生より一言

古いゲームですが，音楽はまったくといっていいほど古さを感じさせません。このころの作曲センスで今のハードを使って曲を作ったらどうなるやら…。

曲ですが，アレンジなのか，はたまたまちがえたのか，17小節目からが1小節目と同じになっています。やはりここはもとのとおりにするべきだと思います。

MAPPY～ボーナス・ステージBGM～のミュージック・プログラム・リスト

```
100 ' <<< MAPPY 「ボ-ナス・ステ-ジ/BGM」 >>> BY [MAKEs_P!]
110 '
120 ' [SET·UP] -----------------------------------------------------
130 DIM MAIN%(4.10),BASS%(4.10) : PLAY OFF : SOUND 7.49 : SOUND 6.0
140 FOR X=0 TO 4
150   FOR Y=0 TO 10
160     READ MAIN%(X.Y)
170 NEXT Y.X
180  DATA 60.15, 2, 0.24.10, 0, 1.15.29, 0
190  DATA 17.11, 4, 8, 2.37, 1, 4, 4, 0, 0
200  DATA 21.10, 6, 8, 4.12, 1, 4, 2, 0, 0
210  DATA 30, 8, 4, 2, 5.21, 1.10, 7, 0, 0
220  DATA 30.10, 4, 2, 4.33, 1, 8, 2, 0, 0
230 '
240 FOR X=0 TO 4
250   FOR Y=0 TO 10
260     READ BASS%(X.Y)
270 NEXT Y.X
280  DATA 61.15, 2,·0.29, 8, 0, 1.15, 8, 0
290  DATA 15.28.13, 6, 0.28, 1, 1, 4, 0, 0
300  DATA 19.28, 7, 7, 0, 6, 1, 0, 1, 0, 0
310  DATA 16.28, 7, 6, 0.15, 1, 1, 0, 0, 0
320  DATA 16.28, 6, 6, 0.26, 1, 0, 3, 0, 0
330 '
340 VOICE MAIN%.MAIN%.BASS%
350 ' [MML·DATA] ----------------------------------------------------
360 T$="T180L8":PLAY T$.T$.T$.T$.T$.T$
370 ' [A$]
380 A1$="Q7V14O5F4RCA>C&C4D4<RA4GF4D4F4FDAG&G4 R4R2"
390 A2$="         F4RCA>C&C4D4<RA4GF4D4F4DF4C&C4 R4R2"
400 A3$="  V15O4R4DFFDFGEC&CD&D4R4D4F4FDF C&C4 R4R2"
410 A4$="         R4DFFDFGAG4F&F4R4G4G4GA4>C&C2."
420 A5$="         R4DFFDFGA>C4D4<A4.G4G4>C<A&A4F4R4>F4R4"
430 ' [B$]
440 B1$="Q8V12O5RF4RCA>C&C4D4<RA4GF4D4F4FDAG&G4&G4R4."
450 B2$="         RF4RCA>C&C4D4<RA4GF4D4F4DF4C&C4&C4R4."
460 B3$="  V13O4RR4DFFDFGEC&CD&D4R4D4F4FDF C&C4&C4R4."
470 B4$="         RR4DFFDFGAG4F&F4R4G4G4GA4>C&C2.&C"
480 B5$="         RR4DFFDFGA>C4D4<A4.G4G4>C<A&A4F4R4>F4R"
490 ' [C$]
500 C1$="L4Q8V13O4F.A.>C<D.F.AG.B-.>DC.<G.C"
510 C2$=C1$
520 C3$="O3B-.B-8>D8F.E8A8<A8>D8&D8F8A4G.B-.>DC.<G.C"
530 C4$="O3B-.B-8>D8F.E8A8<A8>D8&D8F8A4G.B. >DL8CC<B-B-AAGG"
540 C5$="O3B-.B-8>D8F.E8A8<A8>D8&D8F8A4>G8<B-8>DC8<E8CFR>FR"
550 ' [D$]
560 DA$="S9M800CC16C16S0M2000C4S9M800CCS0M2000C4"
570 D1$=DA$+DA$+DA$+DA$
580 DB$="S9M800CC16C16S0M2000C4S9M800CCS0M2000CS9M1000C16C16"
590 D2$=DA$+DA$+DA$+DB$
600 DC$="S9M800CC16C16S0M2000CS9M800CCCS0M2000CC"
610 DD$="S9M800CC16C16S0M2000CS9M800CCCS0M2000C4"
620 DE$="S0M2000C16C16C16C16R4S0M8000C2"
630 D3$=DC$+DD$+DC$+DD$
640 D4$=DC$+DD$+DC$+DB$
650 D5$=DC$+DD$+DC$+DE$
660 ' [E$]
670 E1$="Q6V11O5FF16A16>C<A>FC<AFDD16F16AF>D<AFDDD16F16B-F>D<B-FDCC16E16GE>C<GEC
"
680 E2$=E1$
690 E3$="O5DD16F16B-F>D<B-FD<AB->CD&DEF4DD16F16B-F>D<B-FDCC16E16GE>C<GEC"
700 E4$="O5DD16F16B-F>D<B-FD<AB->CD&DEF4DD16G16B-G>D<B-GDCC16E16GE>C<GEC"
710 E5$="O5DD16F16B-F>D<B-FD<AB->CD&DEF4DD16F16B-FCC16E16GEF4R4>F4R8.R"
720 ' [F$]
730 F1$="Q8V13O3AV12ARRV13AV12AV13GV12GV13AV12AV13GV12GV13AV12A>V13CV12C<V13AV12
ARRV13AV12AV13GV12GV13AV12AV13GV12GV13FV12FV13DV12DV13B-V12B-RRV13B-V12B-V13AV12
AV13B-V12B-V13AV12AV13GV12GV13FV12FV13EV12ERRV13EV12EV13DV12DV13EV12EV13DV12DV13
EV12EV13CV12C"
740 F2$=F1$
750 F3$="V13Q6O2B-4B-AB->DFDCDEF&FGA4B-B-AB-AGFE4EDEDEC"
760 F4$="O2B-4B-AB->DFDCDEF&FGA4G4GF+GFEDCCC+C+DDEE"
770 F5$="O2B-4B-AB->DFDCDEF&FGA4G4GFECDEF4R4A4R4"
780 ' [PLAY·MML] ----------------------------------------------------
790 PLAY "","","","S0M1000C4C4C4S0M2800C4"
800 R=1
810 FOR I=0 TO 1
820 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,"L16"+F1$
830 PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,       F2$
840 PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,"LO8"+F3$
850 IF R=2 THEN 880
860 PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
870 R=2 : NEXT I
880 PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
890 GOTO 800
900 ' Program·END -------------------------------------------------
```

★余談ですが，トランペットで高いドよりさらに高いドまでだせるようになったド!!（長野県南安曇郡・**私はトランペッターだ13才**）
……【**つぐ美**：おめでとう。**影**：つぎは「パパからもらったクラリネット」で挑戦しよう!!♬ドとレとミの音がでなーい♬

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MSX/MSX2/MSX2+(要FM PAC)用

スーパーレイドック

～MISSION STRIKER アレンジ・バージョン

なると

どうも，なるとです

今回はスーパーレイドックからオープニング・テーマ「MISSION STRIKER」をお贈りします。アレンジ・バージョンです。

解　説

じつはこれを作ろうと思ったきっかけは，１月号で荒木先生がアレンジ・バージョンのことを言っていたからなのです。僕は今までベーマガでは意表をつくようなアレンジはダメだと思っていたので…。ということで，原曲からは想像もつかないような妙なアレンジをしてしまいました。ほとんど自分の趣味でやってしまったことなので受け入れられるかどうか心配なのですが…(これはボツったな)。

プログラム的には全然たいしたことはしていません。それどころか３チャンネルも余らせています…。申し訳ありません。

改造について

余っているチャンネルを使ってさらにアレンジすると良いと思います。それから音色などを変えるのも良いのでは？　ただ，原曲に近付けるぐらいなら作り直したほうが早いのでやめておいたほうがいいですよ。

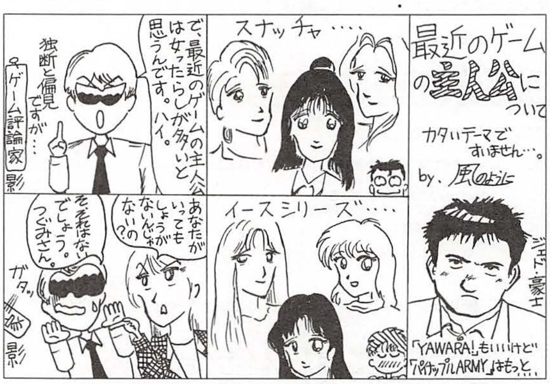
参考にしたもの

・「サイオブレード＆レイドック２（ポリスター）」のMT
・以前のベーマガ（デチューン＆リズム音源）

GORRY先生より一言

これまたいっぷう変わった，ジャズ調アレンジのスーパーレイドックです。こうなるともう個人の趣味の領域なので，言いたい放題言っちゃいます。

まず余らせている3chはコードを刻ませると深みがでるはずです。さらにメロディに装飾音符を入れたり，わずかにタイミングをずらしたりするとひとクセついて，これもまたおもしろくなるはずです。



by 熊本県菊地郡・風のように…

評…なんという……(影)



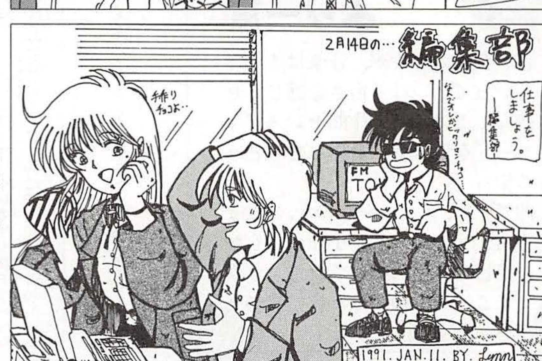
by 東京都江戸川区・PAKETT、CO

評…グラマーにうつるかな(つぐ美)



by 愛知県名古屋市・PCmkII

評…おもわずうなづく(つぐ美)



by 千葉県松戸市・LYNN

評…なぜ、わかったのかね(影)

★影さんが僕のパソコンを壊したぁ！などとゆーワンパターンなことを書く奴が何人いるだろーか。(愛知県春日井市・Borgmanはカッコイイゾ15才)……【影：いっぱいくるんだよ，みんなだまされているんだ。じつは私が壊したのではなく，つぐ美ちゃんが……。】

スーパーレイドック〜MISSION STRIKER アレンジ・バージョン〜のミュージック・プログラム・リスト

```
10 '
20 ' "SUPER LAYDOCK"   (C)1987 T&E SOFT
30 '
40 ' =MAIN THEME=  COMPOSED BY S.TOMITA
50 '
60 '
70 ' <ARRANGE VERSION>
80 '              PROGRAMMED BY NARUTO
90 '               (N-ROUTE SOFTWARE)
100 :
110 'INIT
120 :
130 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1):CLEAR5000:DEFSTRA-K:SOUND7,49:SOUND6,11:POKE&HFA2C,20
140 :
150 'SET M.M.L.
160 :
170 I="@12V13L24G8F+8G12ER12GR12GF+8G8E8GAB>D<B>DED<BAGDE2":A1="O5"+I:B1="O6"+I
180 I="S48S48S24Y24,90M24M24Y24,9M24M24":J="B!H8H12H24S!H8H12H24B!H12H24B!H12H24
S!H12B!H24H12B!H24":G1="V9Y23,60Y24,200"+J+"V15"+I+I+"Y24,200V9B!H8H12H24V15S48S
48S24S24S24S24S24V9":G2=J+J
190 G3=J+"B!H8H12H24S!H8H12H24B!H12H24B!H12H24V15M48M48M24M24Y24,9M48M48M24M24Y2
4,200V9":G4=J+"B!H8H12H24S!H8H12H24V15S4S48S48S24S24S48S48S24S24":G5=J+"B!H8H12H
24S!H8H12H24V15M48M24.Y24,90M24Y24,8M12S1
200 I="C48C48C24C24C24C24C24":J="LM500CM3000CM500C8C8M3000C12M500C8C24M2000":H1=
"S"+J+I+I+"M7000CM3000L24C48C48CCCCC":H2=J+J:H3=J+"M500CM3000CM500C8C8M2000L24C4
8C48CCC48C48CC":H4=J+"M500CM3000CM12000C4M2000L24C48C48CCC48C48CC
210 H5=J+"M500CM3000CL24C48C.M2000CC12M20000C1
220 C1="@33V15O3Q6L24E8E12DE12DR12E8ED8E12DE12DC4D4E8>E12<E&E4
230 C2="E8E8D12ER12ER12E>E12<ED8E8E12EQ8GG+Q6AE12EQ8GG+Q6AB12B>D12<BAGE<B>DD+
240 C3="E12EG12EE12EA12EQ8EG+48A48BQ6E12EL8DD+EEL24G12EG12AQ8B12<A24>A12<A>G12<A
>F+12<A>
250 I="@6V15G8F+8G12E24V5E24R24V15E24&E4@15B12B24&B8":A4=I+I
260 C4="Q6E12E24E12ED12E8E8EE12E<B12>EE12DC12CC12C<G8>C12C12R24CC12CG12CC12<B
270 D4="@14L8OQ3V9EBGBE12E24G12E24@15>Q8V15G12G24&G8@14<Q3V9CGEGC12C24G12C24@15>
Q8V15G12G24&G8
280 A5="@6G8F+12G24A8G12A24B12A24G12B24A12G24A12B24A4G12A24V5A24R24V15B24&B8.R16
@15B12B24&B8
290 C5="A8A12A>E12<A12R24GA12AA12A>E12<AAGAB8B8A8B8>D12ED12EG12AD12D+
300 D5="@14<<Q3V9A>ECE<A12A24>E12C24<A12A24B12>C24<B>F+D+F+<B12B24>F+12D24@15>Q8
V15F+12F+24&F+8
310 A6="@6G4Q7F+8G8Q8F+8E12E24E12F+12G12Q7F+4D4Q8<B4B12>Q7C12D12Q8
320 A7="E4D8E8E4G8A8B4..R16@15B12B24&B8@6B8B8
330 C6="E8E8<B12>E12R24EE12E<B8>E8<B12>C24D8D12<A>D12D<AB>CD8D8<B12>DD8
340 C7="C8C12<G>C12CC12<G>C8C12EE12CF+12DG12GD8G8D12GG12GDEF+G8D8
350 D6="@14Q3V9<EBGBE12E24<B12>E24E12E24E12E24DAF+AD12D24<A12>D24F+12F+24D12F+24
360 D7="CGEGC12C24E12C24C12D24E12F+24G>D<B>D@15Q8V15G12G24&G8<@14Q3V9E12E24<B12>
E24
370 A8="B8A12R24V7B8A12R12V0B12A24V15R12A12B12>C12<B4G4E4E12F+12G12
380 C8="F8FCFF12FC12CF8C12CF12FC12FE8E12<B>E<B>EE12<B>E8<B8>E12ED12D
390 D8="FA>C<AF12F24F12C24F12C24F8EGBGE12E24E12<B24>E12E24D12D24
400 A9="G4E12F+12G12G4G8A8B1
410 C9="C8C<G>CC12C<B12BA8AEAA8>C8<B8BF+BB8F+8B12BF+12BF+B>D+F+D+<B>
420 D9="CEGE<A>CEC<B>D+F+D+<B12B24>D+12D+24F+12F+24B12B24>
430 CA="L8CCCL24C12CD12DD12DC12CD12C<L8BB>D+D+L24E12EE12E<BBB>E12D
440 E5="@6O6V13R1R4E4D+2
450 E6="@3V13O5E2.<B4>D2.<A4>
460 E7="C2.E8F+8G2D2
470 E8="C2F2E2<B4>E8D8
480 E9="C2.D4E2D+2
490 I="O6@32C4<B4A2B4A4G4G12F+12":AA=I+"E12":BA="R12V10"+I
500 CB="L8CCCL24C12<BA12AA12AB12BB12>D+L8EE<BB>EEDD
510 DA="@3V13O5LQ8E2F+ED+F+G2
520 EA="@3V13O5LQ8C2DC<B>D+E2
530 I="E2L12CEGBBAG2.A8B":AB=I+"8":BB="R12"+I+"24
540 DB="E2DF+G2.G8F+8
550 EB="C2<AB>E2.E8D8
560 I="E4G12F+12E12E4.D8E":AC=I+"1":BC="R12"+I+"24&E2..>":AK=I+"2E12G24B12>E24&E
1":BK="R12"+I+"2E12G24B12>E24&E1
570 I="L8C<G>CC12<B24AABB12>D+24EEED12D+24":CC=I+"E2L24":CJ=I+"E12E24D8E12<B12>R
24E24
580 DC="G2F+AG1L8
590 EC="E2DF+ED8F+8E2
600 I="Q7B8B8Q8B8A12B12R24B24A12R24B12":J="B24&B2..":AD=I+"A12R24"+J
610 CD="<A8A12GA12AG12A8AG8A12G8AB8B12AB12BA12B12R24BA8B12A8B>
620 DD="@2V15O5L8Q5EDED12E24EDED12G24EDED12E24EDE12G24D12E24
630 ED="E1F+1
640 AE=I+"G24A12"+J
650 AF=I+">D24E12<"+J
660 AG=">Q7C8C8Q8C8<B12>C12R24C24C12D24E8G8F+8F+12G24A12F+24A12B24&B4L64AGFEDC<B
AGFEDC<B
670 CG="C8C12CC8<B12>C8CC12C12<G>C12<AB8B8F+12B8B8BF+12BB12F+8B>
680 DG="EDED12E24EDED12E24F+EF+EF+12E24F+12E24F+B
690 EG="E1D+4E4F+4B4
700 I="@15O6C8C8<B12>C24<B12A24&A8F+8G8A8B8>C8<B12>C24<B12A8B24A12G8G24F+":AH=I+
"12E24V14":BH="V10R12"+I+"24
710 I="E12C24D8E8G12F+24F+8G8A8B12A24A4G12A12R24B8B24G8A8B":AI=I+"8":BI="R12"+I+
"24>
720 I="E8E8C8E12G8G24F+12G24A12G24F+24R24E24&E4G4B4>E":AJ=I+"4":BJ="R12"+I+"8&E2
4
730 CK="C8C12<G24>C12C24<G12>C24D8D8<A12>D24<A12>D24E12E24<B12B24>E12E24D12D24E1
2E24D12E24&E1
740 DK="G2F+AG2F+12F+24A12G24&G1V3G12
750 EK="E2DF+E2D12D24F+12E24&E1V3E12
760 :
770 'PLAY
780 :
790 Z=0
800 PLAY#2,A1,B1,C1,"","",G1,H1
810 PLAY#2,"","",C2,"","",G2,H2
820 PLAY#2,"","",C3,"","",G2,H2
830 PLAY#2,A4,A4,C4,D4,"",G2,H2
840 PLAY#2,A5,A5,C5,D5,"",G3,H3
850 PLAY#2,A6,A6,C6,D6,"",G2,H2
860 PLAY#2,A7,A7,C7,D7,"",G2,H2
870 PLAY#2,A8,A8,C8,D8,"",G2,H2
880 PLAY#2,A9,A9,C9,D9,E5,G2,H2
890 PLAY#2,A6,A6,C6,D6,E6,G2,H2
900 PLAY#2,A7,A7,C7,D7,E7,G2,H2
910 PLAY#2,A8,A8,C8,D8,E8,G2,H2
920 PLAY#2,A9,A9,C9,D9,E9,G3,H3
930 IFZ=1THEN1040
940 PLAY#2,AA,BA,CA,DA,EA,G2,H2
950 PLAY#2,AB,BB,CB,DB,EB,G2,H2
960 PLAY#2,AA,BA,CA,DA,EA,G2,H2
970 IFZ<>2THEN1000
980 PLAY#2,AC,BC,CJ,DC,EC,G3,H3
990 Z=3:GOTO940
1000 IFZ=4THEN1220
1010 PLAY#2,AC,BC,CC,DC,EC,G4,H4
1020 IFZ=0THENZ=1:GOTO850
1030 IFZ=3THEN1090
1040 PLAY#2,AD,AD,CD,DD,ED,G2,H2
1050 PLAY#2,AE,AE,CD,DD,ED,G2,H2
1060 PLAY#2,AF,AF,CD,DD,ED,G2,H2
1070 PLAY#2,AG,AG,CG,DG,EG,G3,H3
1080 Z=2:GOTO940
1090 PLAY#2,"","",C6,D6,"",G2,H2
1100 PLAY#2,"","",C7,D7,"",G2,H2
1110 PLAY#2,"","",C8,D8,"",G2,H2
1120 PLAY#2,"","",C9,D9,E5,G3,H3
1130 PLAY#2,A6,A6,C6,D6,E6,G2,H2
1140 PLAY#2,A7,A7,C7,D7,E7,G2,H2
1150 PLAY#2,A8,A8,C8,D8,E8,G2,H2
1160 PLAY#2,A9,A9,C9,D9,E9,G3,H3
1170 PLAY#2,AH,BH,CA,DA,EA,G2,H2
1180 PLAY#2,AI,BI,CB,DB,EB,G2,H2
1190 PLAY#2,AH,BH,CA,DA,EA,G2,H2
1200 PLAY#2,AJ,BJ,CJ,DC,EC,G3,H3
1210 Z=4:GOTO940
1220 PLAY#2,AK,BK,CK,DK,EK,G5,H5
```

★愛する影さんへ。ブチュッ！ブッチュチュ♥（岐阜県益田郡・門辰昭14才）……【影：いやあこんなに愛されるって私もすみにおけないなぁ…ワッハッハッハッハッハッ。これからはジゴロの影と呼んで。つぐ美：でもこれ男からのハガキよ。影：エッ!?】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MSX/MSX2/MSX2+(要FM PAC)用

DIRT FOX

ダート　フォックス

～Running Up！(SoloⅡ)　©namco

PSG

内　容

ナムコの「DIRT FOX」より“Running up(SoloⅡ)です。

プログラムについて

配列変数を使っているので，結構メモリをくってしまいました。パートが多いのでチャンネルが重ねられず，音色が貧弱ですがノリはいいと思いますので，がんばって打ち込んでください。あと，曲中の変な音にはあまり期待しないでください。

最後に

防府西高校でMSXを持っている人，もし僕が誰かわかったらいろんな曲をコピーしてあげます。

では打ちこむ楽譜と時間があったらまた会いましょう。

●参考

CDと楽譜

GORRY先生より一言

けっこうむずかしい曲ですがよくできています。和音の響きとノリのいいリズムといったポイントがきっちりとできているせいでしょう。本当はベースがもっとほしいところなのですが，FM PACでは無理な注文かもしれません。

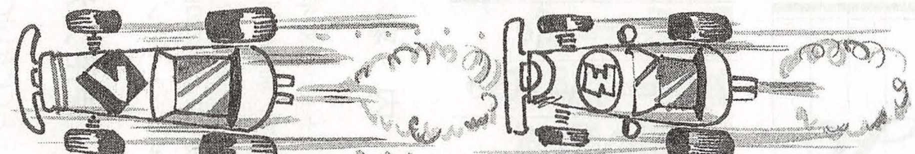
PSGのSEはちょっとジャマな部分も感じます。もっと凝ってもよかったかも。

DIRT FOX～Running Up (SoloⅡ)～のミュージック・プログラム・リスト

```
10 '-----------------------------------------------------------------------
20 '
30 '                    D I R T    F O X
40 '                 [ Running up  Solo II ]
50 '         Composed by  Shinji Hosoe   /  (C) namco
60 '                   Programed by P.S.G
70 '
80 '               Dedicated to '' KEM^2 ''
90 '-----------------------------------------------------------------------
100 CLEAR6500:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
110 _TRANSPOSE(10):_PITCH(440)
120 D=18:DIM A%(15),A$(D),B$(D),C$(D),D$(D),E$(D),F$(D),G$(D),X$(D),Y$(D)
130 SOUND 7,&B11110001:SOUND 6,0
150 FOR I=0 TO 15:READ A$
160 A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
170 _VOICE COPY(A%,@63)
180 DATA 0000,0000,0000,0000
190 DATA 0002,000C,0000,0000
200 DATA 1501,10F8,0000,0000
210 DATA 0021,26F4,0000,0000
1000 '-----------------------------------------------------------------------
1010 A$(0)="@63V15O6L8B-4<B-R8>DCR8CR8DR4.E-1F4.&F1"
1020 B$(0)="@63V15O6L8F4<FR8B-B-R8B-R8B-R4.>C1E-4.&E-1"
1030 C$(0)="@63V15O6L8C4<CR8GGR8GR8GR4.B-1>C4.&C1"
1040 D$(0)="@63V15O5L8R1.R8G-1A1"
1050 E$(0)="@0O5V13L4R1R2E-8A>CE-A-F.&F1"
1060 F$(0)="@0 O2V15Q7L8B-4F4>E-DR8CR8<B-R4.A-4.R4A-GG-F4&F1"
1070 G$(0)="V15@A10BC4BC4BC8BC4BC4BC2BC4.R2R8BC4.R2B16S16S16S16S16S16S16S16"
1080 X$(0)="S1M8000L4CCC8CCCR4CR8R2R8C2R8R4R16M2000L16CCCCCCCC"
1090 Y1$="V15BV13AV11GV9E-":Y2$="V15EV13DV11CV9<B->":Y3$="V15C<V13B-V11A-V9G->"
1100 Y$(0)="O3L64R1R1R4"+Y1$+"R16"+Y2$+"R16"+Y3$
1110 A$="DGA>E-R16<"
1120 A$(1)="@33O4V15L64R2."+A$+"R8R2."+A$+A$+"R2."+A$+"R2."+A$+"R8"+A$
1130 B$(1)="@63O6V15L8R8B-1&B-R8A-R8A-R8A-B-1"
1140 C$(1)="@63O6V15L8R16F1&F.R8E-R8E-R8E-F1"
1150 D$(1)="@63O6V15L8C1&C4R8CR8CR8CC1"
1160 F$(1)="O2B->B-A-GFGR8E-4>E-D-C<B->CR8<<B-4>B-A-GFGR8E-4>E-D-C<D->D-<E->E-"
1170 G$="BH!8H!8MH!8H!8BH!8H!8MH!8H!8"
1180 G$(1)=G$+G$+G$+G$
1190 X$(1)="SM3000L4R4CR4CR4CR4CR4CR4CR4CR4C"
1200 A$(2)="R2."+A$+"R8R2."+A$+A$
1210 B$(2)="R8B-1&B-R8A-R8A-R8A->R4B-2.L4V12DCCD"
1220 C$(2)="R16F1&F.R8E-R8E-R8E->R4F2.L4V12<B-B-B-B-"
1230 D$(2)="C1&C4R8CR8CR8C>R4C2.L4V12<GGGG"
1240 E$(2)="@63O6V12L4R1R1R1EEE-E-"
1250 F$(2)="<<B->B-A-GFGR8E-4>E-D-C<D->D-<E->E-R4<A-2.L4GGE-E-L8"
1260 G$(2)=G$+"BH!8H!8MH!8H!8BH!8H!8B16M16M16M16M4B2.BC4BC4BC4BC4"
1270 X$(2)="R4CR4CR4CR4R16M2000C16C16C16M3000C"
1280 A$(3)="L8B-4.R8A-GR8A-R8B-R8F8R8G8R8E-4D<B-4>E-A-GA-R8B-R8>CR8F4."
1290 B$(3)="L8B-4.R8.A-GR8A-R8B-R8F8R8G8R8E-4D<B-4>E-A-GA-R8B-R8>CR8F4&F16"
1300 C$="@1O5V11L8B->B-<R8A->A-<R8A->A-<R8B->B-R8C>C<<R4B->B-<R8A->A-<R8"
1310 D$="@1O5V11L8F>F<R8E->E-<R8E->E-<R8G>G<R8A->A-<R4F>F<R8E->E-<R8"
1320 E$="@1O5V11L8C>C<R8C>C<<R8B->B-R8E->E-<R8E->E-<R4C>C<R8C>C<<R8"
1330 C$(3)=C$+"A->A-<R8G>G4<R8E->E-4<"
1340 D$(3)=D$+"E->E-<R8E->E-4R8<<B->B-4<"
1350 E$(3)=E$+"B->B-<R8B->B-4<R8G>G4<"
1360 F$(3)=F$(1):G$(3)=G$(1):X$(3)=X$(1)
1370 A$(4)="A-GE-<B-4B->A-GE-<B-4B->GG-D-<A-4A->GG-D-<A-4A-2.G4."
1380 B$(4)="F16A-GE-<B-4B->A-GE-<B-4B->GG-D-<A-4A->GG-D-<A-4A-2.G4&G16"
1390 C$(4)=C$+"R8@6O6V15A-E-<B->D-4.G4."
1400 D$(4)=D$+"R4@6O6V13A-E-<B->D-4.G4"
1410 E$(4)=E$+"R8@6O5V15A-E-<B->D-4.G4."
1420 F$(4)="<<B->B-A-GFGR8E-4>E-D-C<D->D-<E->E-<<B->B-A-GFGR8E-4>E-<D>D<D->D-<C>
C"
1430 G$(4)=G$+G$+G$+"BH!8H!8MH!8H!8BH!8M8M4"
1440 X$(4)="R4CR4CR4CR4CR4CR4CR4CR8C8C"
1450 A$(5)="D-<B->D-G-R8<B->R8D-<B->D-G-<R8FG-B->CD-G-R8<G-R8>D-<B->D-B-D-B-R8>D
-E-R8F"
1460 B$(5)="G16D-<B->D-G-R8<B->R8D-<B->D-G-<R8FG-B->CD-G-R8<G-R8>D-<B->D-B-D-B-R
```


★いいぞお～～!!!!!!!?(大阪市・松田隆弘14才)……【影：そうかっ／そんなによかったか／　よーし，もっとすごくしてやるからなっ／楽しみにしてろや!!じゃあな／　編：もっとすごくするっていったい？オロオロドキドキ。編集長：ドキドキオロロ。】

```
8>D-E-R8F16"
1470 C$="@105V11A->A-<R8G>G<R8F>F<R8G->G-<R8B>B<R4A->A-<R8G>G<R8"
1480 D$="@105V11E->E-<R8E->E-<R8D->D-<R8D->D-<R8G->G-<R4E->E-<R8E->E-<R8"
1490 E$="@104V11B->B-<R8B->B-<R8A->A-<R8A->A-R8D->D-<<R4B->B-<R8B->B-<R8"
1500 C$(5)=C$+"F>F<R8G->G-<R8F>F"
1510 D$(5)=D$+"D->D-<R8D->D-<R8D->D-"
1520 E$(5)=E$+"A->A-<R8A->A-<R8A->A-"
1530 F$(5)="<<A->A-<A->G-FE-FG-4<A->A-G-F>D-<FE-<A-4>A-G-FE-F<A-4>A-<G-G-F>F<G->
G-"
1540 G$(5)=G$(3):X$(5)=X$(3)
1550 A$(6)="R8G-R8FG-R8FR8G-R8FG-R8FR8G-A-1"
1560 B$(6)="R8.G-R8FG-R8FR8G-R8FR8G-A-1"
1570 C$(6)=C$+"R8@6O6V15G-D-<A->F4D-<A-L16A-B->D-E-L8"
1580 D$(6)=D$+"R4@6O6V13G-D-<A->F4D-<A-A-16B-16"
1590 E$(6)=E$+"R8@6O5V15G-D-<A->F4D-<A-L16A-B->D-E-L8"
1600 F$(6)="<A->A-<A->G-FE-FG-4A-G-<F>F>D-<FE-<A-4>A-G-FE-F<A-4>A-<G-G-F>F<G->G-
"
1610 G$(6)=G$(5):X$(6)=X$(5)
1620 A$(7)="<B-R8AR8GAR8FR8A4R8CDEFGR8>DR8<GAR8>ER8<GAR8>FR8G"
1630 B$(7)="<R16B-R8AR8GAR8FR8A4R8CDEFGR8>DR8<GAR8>ER8<GAR8>FR8G"
1640 C$="@105V11F>F<R8E>E<R8B->B-<R8A>A4R8FG<R8F>F<R8E>E<R8"
1650 D$="@105V11C>C<R8C>C<R8F>F<R8F>F4R8DG<R8C>C<R8C>C<R8"
1660 E$="@104V11G>G<R8G>GR8C>C<R8C>C4R8CG<<R8G>G<R8G>GR8"
1670 C$(7)=C$+"B->B-<R8A>A4R4C>C"
1680 D$(7)=D$+"F>F<R8F>F4<R4G>G"
1690 E$(7)=E$+"C>C<R8C>C4<R4E>E"
1700 F$(7)="<G>GCFR8CFG<G>GCF<B->B-C>C<<G>GCFR8CFG<G>GCFB-AFC"
1710 G$(7)=G$(6):X$(7)=X$(6)
1720 A$(8)="AR8B->C2<B-16A16G2.FG"
1730 B$(8)="R16AR8B->C2<B-16A16G2.FG"
1740 C$(8)=C$+"R8@6O6V15GFC4G4L16GCFGL8>C"
1750 D$(8)=D$+"R4@6O6V15GFC4G4L16GCFGL8"
1760 E$(8)=E$+"R8@6O5V15GFC4G4L16GCFGL8>C"
1770 F$(8)="<G>GCFR8CFG<G>GCE<B->B-C>C<<G>GCFCFGF<G>GCFB-AFC>"
1780 G$(8)=G$+G$+G$+"BH!8S8S4BH!8S8S8S8"
1790 X$(8)="R4CR4CR4CR4CR4CR8C8CR8C8C8C8"
1800 A$(9)="<A-1G-FR8G-R8A-R8B->C2.R8CD-<A-R8A-B-R4>C"
1810 B$(9)="R16<A-1G-FR8G-R8A-R8B->C2.R8CD-<A-R8A-B-R4>C16"
1820 C$(9)=C$(5):D$(9)=D$(5):E$(9)=E$(5)
1830 F$(9)=F$(5):G$(9)=G$(5):X$(9)=X$(5)
1840 A$(10)="D-<A-R8A-B-R8E->E-&E-4Y16,208Y32,28@W16Y16,204@W16Y16,200@W16Y16,19
4@W16Y16,188@W16Y16,182@W16Y16,177@W16Y16,172@W16Y16,167@W16Y16,162@W16Y16,157@W
16Y16,152@W16Y16,148@W16Y16,146@W16Y16,142@W16Y16,138@W8"
1850 B$(10)="R16D-<A-R8A-B-R8E->E-4"
1860 C$(10)=C$(6):D$(10)=D$(6):E$(10)=E$(6):F$(10)=F$(6)
1870 G$(10)=G$+G$+G$+"BH!8R8R4B4S16S8S16"
1880 X$(10)="R4CR4CR4CR4CR4CR4CR4C16C8C16"
1890 Y$(10)="O3L64R1R1R1R8"+Y2$+"R16"+Y2$+"R16R8"+Y3$+"R16"+Y3$
1900 A$(11)="O5L8R1R1R8B-A-GA-B-E-FR8>D4<R8B-"
1910 B$(11)="O5L8R1R1R8.B-A-GA-B-E-FR8>D4<R8B-"
1920 C$(11)="@13O5V14L8B-4.F&F1>E-DR8C&C1&C1"
1930 D$(11)="@13O5V13L8F4.D&D1B-B-R8A-&A-1&A-1"
1940 E$(11)="@13O5V12L8C4.<A-&A-1>FFR8E-&E-1&E-1"
1950 F$(11)="O2B->B-A-GA-B-R8<B-4>B-A-GA-B->C<A-<A->A-<G>G<E->E-R8<FB->B-<A->A-<
G>GE->E-"
1960 G$="BH!8C8M8C8B8C8M8C8"
1970 G$(11)=G$+G$+G$+G$
1980 X$(11)=X$(1)
1990 Y$="B-R16>B-32R32B-32R32<B-R16>B-32R32B-32R32B-R16B-R16R8B-R16<"
2000 Y$(11)="O4L16V9"+Y$+Y$+Y$+Y$
2010 A$(12)="R1R1R8F>F<F>E-<E->D<D>CDR8C4."
2020 B$(12)="R1R1R8.F>F<F>E-<E->D<D>CDR8C4."
2030 C$(12)="<B-4.F&F1>E-FR8<B-&B-2.>R8C&C1"
2040 D$(12)="F4.D&D1B-B-R8G&G2.R8B-&B-1"
2050 E$(12)="C4.<A-&A-1>FFR8E-&E-2.R8E-&E-1"
2060 F$(12)="<<B->B-A-GA-B-R8<B-4>B-A-GA-B->E-<A-<A->A-<G>G<E->E-B-<B-A->A-<GGF>
FE->E-"
2070 G$(12)=G$+G$+G$+"BH!8C8S8C8B8SC8S8C8"
2080 X$(12)="R4CR4CR4CR4CR4CR4CR8C8C8"
2090 Y$(12)=Y$(11)
2100 A$(13)="R1R1R8<B-A-GA-B-R8>DR8C4.F"
2110 B$(13)="R1R1R8.<B-A-GA-B-R8>DR8C4.F"
2120 C$(13)=C$(11):D$(13)=D$(11):E$(13)=E$(11)
2130 F$(13)=F$(11):G$(13)=G$(11):X$(13)=X$(11):Y$(13)=Y$(11)
2140 A$(14)="L16R1R1<B-A-GFGA-B->C D-C<B-A-B->CD-E- FE-D-CD-E-FG A-GFE-FGA-B-"
2150 B$(14)="L16R1R1R16<B-A-GFGA-B->C D-C<B-A-B->CD-E- FE-D-CD-E-FG A-GFE-FGA-"
2160 C$(14)=C$(12):D$(14)=D$(12):E$(14)=E$(12)
2170 G$(14)=G$+G$+G$+"BH!8SC8S8C8B8S8S16S16C16S16"
2180 X$(14)="R4CR4CR4CR4CR4CR8C8C8R4C8C16C16R16C16"
2190 F$(14)=F$(12):Y$(14)=Y$(12)
2200 B$="GR8FR8GR8FR8GA-R8FR8<A->CF"
2210 C$="E-R8DR8E-R8DR8E-E-R8DR4.D"
2220 D$="CR8CR8CR8CR8CCR8CR2"
2230 E$="A-R8A-R8A-R8A-R8A-A-R8A-R2"
2240 A$(15)="@6 O6V15L8"+B$+"G4E-E-R8D4.B-2B-2"
2250 B$(15)="@35O7V15L8"+B$+"G4E-E-R8D4.B-2B-2"
2260 C$(15)="@35O7V15L8"+C$+"E-4CCR8C4.A-2F2"
2270 D$(15)="@35O7V15L8"+D$+"C4<B-B-R8B-4.>E-2D2"
2280 E$(15)="@35O6V15L8"+E$+"A-4FFR8F4.>C2C2<"
2290 F$(15)="O2A-A->G-A-<A->A-G-<A-4A->G-A-E-FD-E-<B->B-<G>G<A->A-<A>A<B->B-<G>G
<A->A-<F>F"
2300 G$(15)=G$(13):X$(15)=X$(13)
2310 A$(16)=B$+"G1B1"
2320 B$(16)=A$(16)
2330 C$(16)=C$+"D1A-1"
2340 D$(16)=D$+"C1F1"
2350 E$(16)=E$+"A1>D1"
2360 F$(16)="D->D-<C>C<<B->B-<A->A-<F>F<G>G<A->A-<B->B-<DAA>D4<DADG>D<G>G4<G>D"
2370 G$(16)=G$+G$+G$+"B8H!8M8C8S8BC16S16B8S16S16"
2380 X$(16)="R4CR4CR4CR4CR4CR4CC8R16C16R8C16C16"
2390 C$(17)="@63O6V15L8B-1&B-4R8A-R8A-R8A-B-1"
2400 D$(17)="@63O6V15L8F1&F4R8E-R8E-R8E-F1"
2410 E$(17)="@63O6V15L8C1&C4R8CR8CR8CC1"
2420 F$="AAR16R32"
2430 F1$="@23O6"+F$+F$+F$+F$+"R8@33O4"+A$+"R8"+A$
2440 F2$="@23O6"+F$+F$+"R4.@33O4"+A$+"R8"+A$
2450 F$(17)="Q8L64"+F1$+F2$+F1$+F2$
2460 G$="B4S4B4S4B4S4B8S4S8"
2470 G$(17)=G$+G$
2480 X$="R4CR4CR4CR8CC8"
2490 X$(17)=X$+X$
2500 Y$="R2V12AA+B>CC+DD+EV11E32V10F32V9F+16V8G8V7G+8<"
2510 Y$(17)="O3L64"+Y$+Y$+Y$+Y$
2520 A$(18)="@6O6V15L16R1R1R1FB-GE-D-B-GE-D-B-GE-FB-GE-"
2530 B$(18)="@9O6V15L16R1R1R1R32FB-GE-D-B-GE-D-B-GE-FB-GE-32"
2540 C$(18)="B-1&B-4R8A-R8A-R8A->R4B-2.L4V12DCCD"
2550 D$(18)="F1&F4R8E-R8E-R8E->R4F2.L4V12<B-B-B-B-"
2560 E$(18)="C1&C4R8CR8CR8C>R4C2.L4V12<GGGG"
2570 F$(18)=F1$+F2$+"@63O6V12L4R1EEE-E-@0O2V15L8Q7"
2580 G$(18)="B4S4B4S4S4B4B16S16S16S16S4B2.BC4BC4BC4BC4"
2590 X$(18)=X$(2)
2600 Y$(18)=Y$+Y$
10000 '-----------------------------------------------------------------------
10010 T$="T180":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
10020 FOR I=0  TO  2:GOSUB 60010:NEXT
10030 FOR I=3  TO 14:GOSUB 60020:NEXT
10040 FOR I=15 TO 18:GOSUB 60010:NEXT
10050 FOR I=3  TO 16:GOSUB 60010:NEXT
10060 FOR I=17 TO 18:GOSUB 60030:NEXT
10070 GOTO10030
60000 '-----------------------------------------------------------------------
60010 PLAY#2,A$(I),B$(I),C$(I),D$(I),E$(I),F$(I),G$(I),X$(I),Y$(I):RETURN
60020 PLAY#2,A$(1),""    ,C$(I),D$(I),E$(I),F$(I),G$(I),X$(I),Y$(I):RETURN
60030 PLAY#2,""   ,""    ,C$(I),D$(I),E$(I),F$(I),G$(I),X$(I),Y$(I):RETURN
```



★僕は今，第３級アマチュア無線技師を受験するので電波新聞社の「新アマチュア無線受験マニュアル」で，勉強しています。みなさん！おうえんしてください。（神奈川県横浜市・**菊地真也17才**）……【影：応援してやるから合格したら私に感謝したまへ。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkII SR以降(N88-BASIC V2モード用

ケルナグール

～オープニングBGMアレンジ・バージョン ©namco

おみ・クレイマン

内　容

ナムコ1989年の作品，ファミコンのもので，痛快格闘アクション・ロールプレイング・ゲーム「ケルナグール」から，オープニングの曲を88ノーマル音源でアレンジ・バージョンで作りました。

使用方法

とくにないです。リストをすべて打ち込んだら，RUNしてください。

プログラムのしくみ

GORRY先生作の，TONE　CHANGERを使用しています。音色のほうは，今までのベーマガのものを参考にしたものが多く，そのままのものも二つばかりあります。FM音源で，自分の音色を作ったのは，今回がはじめてなので，かんべんしてください。

メモリは，

FRE（0）　8101＝ 8.0KB

FRE（1）12399＝12.2KB

FRE（2）20500＝20.1KB

となっています。プログラム自体は，TONE　CHANGER込みで約13キロバイトですが，変数領域を含めてしまうと，約21キロバイトと，けっこう毛だらけ猫灰だらけ，私の部屋はゴミだらけと，かなりな容量となってしまいます。

その他は，それといってないですが，昔のベーマガに載っていたPSGWAVEと，PSGデチューンのプログラムが入っています。僕にはさっぱり意味がわからない（使いかたがわからない）もんで，わかるお方，meに教えてください。

苦労した点

最初から最後まで，苦労しっぱなしでした。音取りからはじまって音色設定に，音色作り，BASICに移すまで1か月かかりました。初心者の僕は，MUSIUM3（ⓒクロスメディアSOFT）で楽譜作成をしたので，楽譜ができてからは，比較的楽でした。やはり一番苦労したのは，音色作りです。

メロディは，完全オリジナルです。最後に，Yコマンドを使ってノイズをだしたのですが，しばらくPSG1Chが止まってしまうというバグがでたために，撤去しました。

最後に

この曲を打ち込んで聞いてくださった人の中には，「うえーいこの曲は，○○○にはいってる○番目の曲じゃねーか」と言われるかもしれません。ずばりそのとおりでしょう。しかし，この曲が，あんな昔にできていたなんて………。

あと，ほとんどのChにエコーがかかっていたり，ベース，サブ・メロディなどで，低音を多用しているので，必ず外部スピーカにつないで聞いてください。

88のノーマル音源が廃(すた)れてきた。俺は，これからもノーマル音源を愛しそして共に生きていきたいとおもう。

だから次回作も，ノーマル音源でいきたいと思う。

参考資料

- 今までのベーマガ
- FM音源音色ライブラリーVol.1
- ミュージックプログラム大全集2
- 某アルバムB面2曲目

GORRY先生より一言

これを聴いて「ケルナグールで使ってるの？」という人は通です。じつはこの曲，ナムコの「リターン・オブ・ビデオゲームミュージック」のB面（まだCDなんてありませんでした）に入っていた曲集の1曲です。今となっては手に入りにくいと思いますが，ぜひ聞いてみることをおすすめします。



評…なかなかいいじゃん（影）

by 東京都多摩市・しまうま蘭美

★ずばりパソコンは何をするための機械なのでせうか。答えれるものなら答えてみよ――。（群馬県勢多郡・角田信也15才）……【編：計算とか……。Dr.D：ワープロにも使うのう。つぐ美：でも，やっぱりゲームに一番使われてるんじゃなくて？影：かざり。】

ケルナグール〜オープニングBGMアレンジ・バージョン〜のミュージック・プログラム・リスト

```
10 KEY 5,"run 2500
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CLEAR ,&HDDFF
110 DEFINT A-Z:DIM A%(4,9),OP(4):NO.MAX=13:OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4
120 AD=&HE000
130 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15
140 READ A$
150 D=VAL("&H"+A$)
160 POKE AD,D:AD=AD+1
170 C!=(C!*256)+D:C!=C!-INT(C!/3179)*3179
180 NEXT
190 READ A$:IF VAL("&h"+A$)<>C! THEN PRINT "DATA ERROR!",CHR$(7):STOP
200 NEXT:POKE &HE13C,&HC3:POKE &HE13D,0:POKE &HE13E,&HE0:POKE &HE003,NO.MAX
210 D=(&H76C1+NO.MAX*&H25):POKE &HE00E,D AND 255:POKE &HE00F,D ¥ 256
220 DATA E1,7B,D6,0D,38,0C,5F,01,25,00,CD,9E,6B,21,A2,78,360
230 DATA 19,C9,01,25,00,CD,9E,6B,21,00,DE,19,C9,00,00,00,A72
240 GOTO 1000
250 'VOICE SET-----------------------------------------------------------
260 *VOICE.SET
270 IF NO>NO.MAX-1 OR NO<0 THEN PRINT "VOICE NO ERROR":STOP
280 AD=&HDE00+&H25*NO
290 POKE AD   ,A%(0,0)                   'AF
300 FOR J=1 TO 4:I=OP(J)
310 AD=AD+1
320 POKE AD   ,(A%(I,8) AND 7)*16+A%(I,7)  'DT/ML
330 POKE AD+4 ,A%(I,5)                   'TL
340 POKE AD+8 ,A%(I,6)*64+A%(I,0)        'KF/AR
350 POKE AD+12,A%(I,1)                   'DR
360 POKE AD+16,A%(I,2)                   'SR
370 POKE AD+20,A%(I,4)*16+A%(I,3)        'SL/RR
380 POKE AD+24,A%(I,9)                   'AMS
390 NEXT
400 AD=AD+25
410 POKE AD   ,A%(0,1)*16                'OM
420 POKE AD+1 ,A%(0,2)                   'WF
430 POKE AD+2 ,A%(0,3)                   'SY
440 POKE AD+3 ,A%(0,4) AND 255           'SPEED L
450 POKE AD+4 ,A%(0,4) ¥ 255             'SPEED H
460 POKE AD+5 ,A%(0,5) AND 255           'PMD
470 POKE AD+6 ,A%(0,6) AND 255           'AMD
480 POKE AD+7 ,A%(0,7)                   'PMS
490 RETURN
500 'FM-TONE SET--------------------------------------------------------
1000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1010 '    AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1020 DATA  39, 15,  0,  0,      0,  0,  0,  0,0,0
1030 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS          メロディー
1040 DATA  31,  0,  1, 10,  2, 20,  0,  8,  1,  0
1050 DATA  31,  0,  1,  8,  2,  0,  0,  4, -3,  0
1060 DATA  31,  0,  1, 10,  2, 20,  0,  6,  1,  0
1070 DATA  31,  0,  1,  8,  2,  0,  0,  3, -3,  0
1080 NO=0:GOSUB *VOICE.SET
1090 '------------------------------------------------------------------
1100 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1110 '    AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1120 DATA  19, 15,  0,  0,      0,  0,  0,  0,0,0
1130 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS          シンセ ベース
1140 DATA  31, 10,  0,  6,  5, 30,  0,  7,  0,  0
1150 DATA  31, 10,  4,  0,  5, 45,  0,  1,  7,  0
1160 DATA  31, 12,  4,  0,  5, 15,  1,  0,  3,  0
1170 DATA  31, 10,  3,  6,  5,  0,  1,  1,  0,  0
1180 NO=2:GOSUB *VOICE.SET
1190 '------------------------------------------------------------------
1200 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1210 '    AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1220 DATA  38, 15,  0,  0,      0,  0,  0, 10,0,0
1230 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS          メロディー 2
1240 DATA  20, 20,  5, 10,  5, 18,  3, 10,  1,  0
1250 DATA   8,  8,  5,  7,  2,  8,  2,  4, -3,  0
1260 DATA  20, 20,  5, 10,  2, 18,  3,  4,  1,  0
1270 DATA  15, 10,  5,  7,  4,  8,  2,  5, -3,  0
1280 NO=3:GOSUB *VOICE.SET
1290 '------------------------------------------------------------------
1300 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1310 '    AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1320 DATA  44, 15,  0,  0,      0,  0,  0,  0,0,0
1330 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS          シンセ サウンド 8
1340 DATA  31,  0,  0,  0,  0, 22,  0,  1,  7,  0
1350 DATA  18,  5,  0,  7,  5,  0,  0,  4,  7,  0
1360 DATA  31,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  2,  3,  0
1370 DATA  18,  5,  0,  7,  5,  0,  0,  1,  3,  0
1380 NO=4:GOSUB *VOICE.SET
1390 '------------------------------------------------------------------
1400 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1410 '    AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1420 DATA  32, 15,  0,  1,   1400,-100, 0, 10,0,0
1430 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS          シンセ タム 1
1440 DATA  31,  2,  5,  5,  5, 10,  3, 10,  0,  0
1450 DATA  31, 13, 13,  2,  1,  0,  0,  2,  0,  0
1460 DATA  31, 23, 14,  5, 10,  0,  0,  3,  0,  0
1470 DATA  31, 13, 13,  8,  2,  0,  0,  1,  0,  0
1480 NO=7:GOSUB *VOICE.SET
1490 '------------------------------------------------------------------
1500 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1510 '    AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1520 DATA  62, 15,  0,  1,   1000,-50,  0, 12,0,0
1530 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS          シンセ タム 2
1540 DATA  31, 13,  5,  5,  2,  4,  0,  0,  1,  0
1550 DATA  31, 31, 16,  8,  5, 92,  0,  0,  0,  0
1560 DATA  31, 31, 23,  9,  5, 47,  0,  4,  3,  0
1570 DATA  20, 16, 10,  9,  6,  0,  0,  1,  1,  0
1580 NO=8:GOSUB *VOICE.SET
1590 '------------------------------------------------------------------
1600 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1610 '    AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1620 DATA  56, 15,  0,  0,      0,  0,  0,  0,0,0
1630 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS          ハイハット・オープン
1640 DATA  31, 10,  0,  0,  1,  0,  0, 11,  1,  0
1650 DATA  31,  5,  0,  0,  3,  0,  0, 10,  0,  0
1660 DATA  31,  7,  0,  0,  3,  0,  0,  3,  0,  0
1670 DATA  31, 20,  0,  8,  5,  2,  0,  5,  0,  0
1680 NO=9:GOSUB *VOICE.SET
1690 '------------------------------------------------------------------
1700 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1710 '    AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1720 DATA  56, 15,  0,  0,      0,  0,  0,  0,0,0
1730 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS          コト 4
1740 DATA  26,  8,  5,  7,  2, 28,  3,  3, -3,  0
1750 DATA  29,  4,  5,  5,  1, 31,  3,  4,  1,  0
1760 DATA  28,  4,  2,  6,  2, 32,  3,  1, -3,  0
1770 DATA  29,  9,  3,  3,  1,  0,  3,  1,  3,  0
1780 NO=5:GOSUB *VOICE.SET
2000 'BEGIN-------------------------------------------------------------
2010 NEW CMD:POKE &HE21A,167:CMD STOPM
2020 'CMD VOICE LFO 4,2,1,00000,100,,1
2030 'CMD VOICE LFO 5,1,1,8000
2040 CMD VOICE LFO 6,2,1,10000
2050 ' PSG DETUNE
2060 'RESTORE 2570:FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
2070 'READ DT$:POKE I,VAL("&H"+DT$)+7:NEXT I
2080 'DATA 71,96,BD,E6,12,40,71,A5,DC,17,55,96
2090 ' PSG WAVE
2100 'RESTORE 2610:FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
2110 'READ WP$:POKE I,VAL("&H"+WP$):NEXT I
2120 'DATA 6A,8F,B6,DF,0B,39,6A,9E,D5,10,4E,8F
2500 'MML---------------------------------------------------------------
2510 A$="T255O5Q8L16V13@3
2520 B$="T255O5Q8L16V10@0
2530 C$="T255O3Q8L16V13@2
2540 D$="T255O6Q6L16V13
2550 E$="T255O3Q8L16V11@4
2560 F$="T255O2Q6L16V12
```

★沖縄県石垣島の前津志乃さん，秋田は雪ふってます。さむいです。おひまならおてがみください。(秋田県大曲市・高橋輝幸15才)……

【影：なにー，数少ない女性読者に対して文通を申し込むとはなかなかのやり手だな。私にもファンレターちょうだい。女性のみなさん。】

```
2570 G$="T255O5Q6L16V13
2580 '
2590 A1$="CCCC<ArGrA.r32A.r32A.r32rr GGGGErDrE.r32E.r32E.r32rr
2600 B1$="GGGGErDrE.r32E.r32E.r32rr  DDDD<BrArB.r32B.r32B.r32rr
2610 C1$="O5Q6C&C&C&CC&C&C&CC&C&C&CCCCC CCCC<ArGrA&AA&AA&AAB>
2620 D1$="O5Q6A&A&A&AA&A&A&AA&A&A&AAAAA AAAAErDrE&EE&EE&Err>
2630 E1$="C&C&C&CC&C&C&CC&C&C&CCCCC CCCC<ArGrA>C<AGAGAB
2640 F1$="T255L16V15O4@7CrErCrErCrErCCCC Crrr@7C&Crr@8Crrr@7C&Crr
2650 '
2660 A2$="DrDCDrDCDrDEG.r32E.r32  rrAAArA.r32A.r32
2670 B2$="ArAGArAGArAB>D.r32<B.r32> rrEEERE.r32E.r32
2680 CC$="D&D>D&D<D&D>D&D<E&E>E&E<E&E>E&E"
2690 C2$=CC$+"<A&A>A&A<A&A>A&A<A&AG&GA&AB&B
2700 C2B$="D&D>D&D<D&D>D&D<E&E>E&E<G&G>G&G <A&A>C&C<A&AG&GAAG&GA&AB&B
2710 C2C$=CC$+"<A&A>A&A<A&A>A&A<AAGGAABB
2720 F2$=B2$+"rrO4V15@8AE<B"
2730 '
2740 A3$="G&G&G&G&G&G&A&A&>C&D&<A&>C&<G&G&A&A& E&E&E&E&E&E&G&G&D&D&D&D&D&D&
2750 B3$="CCCC<ArGrA&AA&AA&AAB> CCC<rArGrA&AA&AA&Ar
2760 J3$="CCCCC&CCC&CCC&CCCCr   CCCCC&CCC&CDD&DDDDr
2770 D3$="GGGGErDrE&EE&EE&EEG   GGGrErDrE&EE&EE&Err
2780 H3$="rrC&CrrC&CrrC&CrrC&C rrC&CrrC&CrrD&DrrD&D
2790 I3$="rrG&GrrG&GrrG&GrrG&G rrG&GrrG&GrrA&ArrA&A
2800 C3$="C&C>C&C<C&C>C&C<C&C>C&C<C&C>C&C< C&C>C&C<C&C>C&C<D&D>D&D<D&D>D&D<
2810 E3$="C&C>E&EG&G>C&C<<C&C>E&EG&G>C&C <<C&C>E&EG&G>C&C<<D&D>F&FA&A>D.<<
2820 K3$="rrrrrrrrrrrrrrrr rrrrrrrrrrDrErD
2830 FA$="V14O4L8@7CCACCrAC":F3$=FA$+FA$
2840 G3$="r"+A3$
2850 '
2860 AA$="D&D&D&D&D&D&E&E&G&A&E&G&D&D&E&E&":AA1$="C&C&D&D&D&D&<A&A&G&G&G&G&G&Gr>
2870 BA$="GGGGDrCrD&DD&DD&DDE":BA1$=">CCCCCDC<AGGGGGAGA>
2880 JA$="DDDDD&DDD&DDD&DDDDr":JA1$="CCCCC&CCC<G&GG&GGAGB>
2890 DA$="DDDD<BrGrA&AA&AA&AAB>":DA1$="GGGGGAGEDDDDDEDE"
2900 CA$="D&D>D&D<D&D>D&D<D&D>D&D<D&D>D&D<":CA1$="C&C>C&C<C&C>C&C<G&GG&GGAGA
2910 EA$="D&D>F&FA&A>D&D<<D&D>F&FA&A>D&D<<":EA1$="C&C>E&EG&G>C&C<<G&GG&GGAGB32
2920 HA$="rrD&DrrD&DrrD&DrrD&D":HA1$="rrC&CrrC&C<rrG&GrrG&G>
2930 IA$="rrA&ArrA&ArrA&ArrA&A":IA1$="rrG&GrrG&GrrD&DrrD&D
2940 KA$="rrrrrrrrrrrrrrrr":KA1$="rrrrrrrrrr<<G&GGAGA>>
2950 A4$=AA$+AA1$:B4$=BA$+BA1$:C4$=CA$+CA1$:D4$=DA$+DA1$:K4$=KA$+KA1$
2960 G4$="r"+AA$+AA1$:E4$=EA$+EA1$:H4$=HA$+HA1$:I4$=IA$+IA1$:J4$=JA$+JA1$
2970 F4$=FA$+"CCACCrAr
2980 '
2990 AA2$="C&C&D&D&D&D&<A&A&>C&C&C&C&C&Cr
3000 BA2$=">CCCCCDC<Ar>CCrCr
3010 JA2$="CCCCC&CCC&CCC&C<B&BB&B
3020 CA2$="C&C>C&C<C&C>C&C<C&C>C&C<B&BB&B>
3030 EA2$="C&C>E&EG&G>C&C<C&CC&C<B&BB.
3040 DA2$="GGGGGAEDrGGrGrrr
3050 HA2$="rrC&CrrC&CrrC&Crr<B&B
3060 IA2$="rrG&GrrG&GrrG&GrrG-&G-
3070 KA2$="rrrrrrrrCCrCr<B
3080 A5$=AA$+AA2$:B5$=BA$+BA2$:C5$=CA$+CA2$:D5$=DA$+DA2$:K5$=KA$+KA2$
3090 G5$="r"+AA$+AA2$:E5$=EA$+EA2$:H5$=HA$+HA2$:I5$=IA$+IA2$:J5$=JA$+JA2$
3100 F5$=FA$+"CCACCrA16A16A16
3110 '
3120 A6$="A&A&A&A&A&A&A&>C&C&D&E&D&C&<A&A&>C&C& <A&A&A&A&A&A&A&>L32C&C-&<B&B-&L16A&A
&A&A&Ar
3130 B6$="CCCC<ArGrA&AA&AA&Arr >CCCr<ArGrA&AA&AA&Ar
3140 D6$=">GGGGErDrE&EE&EE&Err GGGrErDrE&EE&EE&Err
3150 C6$="<A&A>A&A<A&A>A&A<G&G>G&G<G&G>G&G <G-&G->G-&G-<G-&G->G-&G-<F&F>F&F<F&F>
F&F<
3160 E6$="A&A&A&A&A&A&A.&r32G&G&G&G&G&G&G.&r32 G-&G-&G-&G-&G-&G-&G-.&r32F&F&F&F&
F&F&F.
3170 H6$="rrA&ArrA&ArrG&GrrG&G rrG-&G-rrG-&G-rrF&FrrF&F
3180 I6$="rrE&ErrE&ErrD&DrrD&D rrD-&D-rrD-&D-rrC&CrrC&C
3190 G6$="r"+A6$
3200 '
3210 A7$="G&G&E&E&E&E&>C&C&<A&>C&<A&G&E&E&G&G& E&E&E&E&G&A&E&G&D&D&D&D&Drrr
3220 B7$=">CCCC<ArGrA&AAAArAB GGGGrErCD&DD&DD<D>D<D>>
3230 D7$="GGGGErDrE&EEEErEF   DDDDr<BrGA&AA&AA<<A>>A<<A>>
3240 C7$="E&E>E&E<E&E>E&E<A&A>A&A<A&A>A&A <D&D>D&D<D&D>D&D<G&GG&GGAGB
3250 E7$="E&E&E&E&E&E&E.&r32A&A&A&A&A&A&A.&r32 D&D&D&D&D&D&D.&r32G&G&G&G&G&G&G.
3260 H7$="rrE&ErrE&ErrA&ArrA&A  rrD&DrrD&DrrG&GrrG&G
3270 I7$="<rrB&BrrB&Brr>E&ErrE&E <rrA&ArrA&Arr>D&DrrD&D
3280 G7$="r"+A7$
3290 F7$="T255"+FA$+"@7L16AAArAAArAAAr@8V15BFC<B>
3300 '
3310 AB$="D&D&D&D&D&D&E&E&G&G&E&E&E&E&>C&C&":A8B$="<A&A&>C&C&<A&A&G&G&>CrCrCrr<
3320 A8A$="<A&A&>C&C&<A&A&G&G&ArArAr":A8C$="<A&A&>C&C&<A&A&G&G&>C&CC&CC&C.
3330 BB$="GGGGErDrE&EE&EE&EFA":B8B$="GGGGErDrG&GG&GG&Gr
3340 B8A$=">CCCr<ArGr>C&CC&C&Cr
3350 DB$="DDDD<BrGrA&AA&AA&AB>C":D8B$="GGGrErDrB&BB&BB&Br
3360 D8A$="GGGrErDrG&GG&GG&Grr
3370 CB$="D&D>D&D<D&D>D&D<G&G>G&G<G&G>G&G<":C8B$="A&A>C&C<A&AG&G>C&CC&CC&C<<
3380 C8A$="A&A>C&C<A&AG&GA&AA&AA&A
3390 A10$=AB$+A8C$:F8$=FA$+"CCACCrA
3400 '
3410 J9$=JA$+"CCCCC&CC&CC&CC&CC&C
3420 E9$="D&D>F&FA&A>D&D<<D&D>G&GA&A>D&D<< A&A>C&C<A&AG&G>C&CC&CC.<
3430 H9$="rrD&DrrD&DrrD&DrrD&D rrA&ArrA&Arr>C&CC&C
3440 I9$="rrA&ArrA&ArrA&ArrA&A rrE&ErrE&Err>G&GG&g
3450 F9$="CCACAAA
3460 A8$=AB$+A8A$:B8$=BB$+B8A$:C8$=CB$+C8A$:D8$=DB$+D8A$:G8$="r"+A8$
3470 A9$=AB$+A8B$:B9$=BB$+B8B$:C9$=CB$+C8B$:D9$=DB$+B8B$:F10$=FA$+F9$
3480 '
3490 '
3500 'PLAY ｹﾙ･ﾅ･ｸﾞｰﾙ--------------------------------------------------------------
3510 CMD PLAY A$,A$+"V9@4",C$,D$,G$,F$
3520 CMD PLAY ,,,A1$,B1$
3530 CMD PLAY ,,,A2$,B2$,C2$
3540 CMD PLAY ,,,A3$,B3$,C3$
3550 CMD PLAY ,,,A4$,B4$,C4$
3560 CMD PLAY ,,,A3$,B3$,C3$
3570 CMD PLAY ,,,A5$,B5$,C5$
3580 CMD PLAY ,,,A6$,B6$,C6$
3590 CMD PLAY ,,,A7$,B7$,C7$
3600 CMD PLAY ,,,A3$,B3$,C3$
3610 CMD PLAY ,,C2B$,A8$,B8$,C8$
3620 CMD PLAY A3$,G3$,C3$,"S9M8000O4"+D3$,"V13"+B3$
3630 CMD PLAY A4$,G4$,C4$,D4$,B4$,
3640 CMD PLAY A3$,G3$,C3$,D3$,B3$,
3650 CMD PLAY A5$,G5$,C5$,D5$,B5$
3660 CMD PLAY A6$,G6$,C6$,D6$,B6$,"O3Q5V14"+D6$
3670 CMD PLAY A7$,G7$,C7$,D7$,B7$,D7$
3680 CMD PLAY A3$,G3$,C3$,D3$,B3$,D3$
3690 CMD PLAY A8$,G8$,C8$,D8$,B8$,D8$
3700 CMD PLAY B$+A3$,E$+E3$,C3$,"O4"+H3$,"O4V12"+I3$,"O2V13r32"+E3$
3710 CMD PLAY A4$,E4$,C4$,H4$,I4$,"r32"+E4$
3720 CMD PLAY A3$,E3$,C3$,H3$,I3$,"r32"+E3$
3730 CMD PLAY A5$,E5$,C5$,H5$,I5$,"r32"+E5$
3740 CMD PLAY A6$,"V13"+E6$,C6$,H6$,I6$,"r32"+E6$
3750 CMD PLAY A7$,E7$,C7$,H7$,I7$,"r32"+E7$
3760 CMD PLAY A3$,E3$,C3$,H3$,I3$,"r32"+E3$
3770 CMD PLAY A9$,E9$,C9$,H9$,I9$,"r32"+E9$+"rr"
3780 CMD PLAY B$+"V12"+C1$,B$+D1$,F1$,"O5V13Q5","O4V10Q7","O6V14"+E1$
3790 CMD PLAY A1$,B1$,   ,
3800 CMD PLAY A2$,F2$,C$+C2C$, , ,"O5V10Q5"
3810 CMD PLAY B3$,F3$,C3$,A3$,G3$,"r"+B3$
3820 CMD PLAY B4$,F4$,C4$,A4$,G4$,B4$
3830 CMD PLAY B3$,F3$,C3$,A3$,G3$,"r"+B3$
3840 CMD PLAY B5$,F5$,C5$,A5$,G5$,"r"+B5$
3850 CMD PLAY B6$,F3$,C6$,A6$,G6$,"r"+B6$
3860 CMD PLAY B7$,F7$,C7$,A7$,G7$,B7$
3870 CMD PLAY B3$,F3$,C3$,A3$,G3$,"r"+B3$
3880 CMD PLAY B8$,F8$,C8$,A8$,G8$,"r"+B8$
3890 CMD PLAY "@5O6Q5V14"+K3$,F3$,C3$,A3$,D$+"O5"+B3$,"V12O4"+J3$
3900 CMD PLAY K4$,F4$,C4$,A4$,B4$,J4$
3910 CMD PLAY K3$,F3$,C3$,A3$,B3$,J3$
3920 CMD PLAY K5$,F5$,C5$,A5$,B5$,J5$
3930 CMD PLAY B6$,F3$,C6$,A6$,B6$,"V14"+E6$
3940 CMD PLAY B7$,F7$,C7$,A7$,B7$,E7$
3950 CMD PLAY B3$,F3$,C3$,A3$,B3$,J3$
3960 CMD PLAY B8$,F10$,C9$,A10$,B8$,J9$
65000 'save "ｹﾙ･ﾅ･ｸﾞｰﾙ
65500 'PRINT FRE (1)
```

★創刊200号は，1999年2月号だ！（神奈川県横浜市・**すーちゃん14才**）……【**影**：そうか，それはよかった。——で？　**編**：で？，じゃないでしょう。もっと何か言うことはないのですか？**影**：おう。そのころは，私が編集長で……ふむふむ。——で？】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-9801/286シリーズ (N88-BASIC(86))+サウンドボード用

PCエンジン版

ファイナルブラスター ～1面BGM～

©namco

らんぶうはらりん

こんにちは

「きゅんきゅん」「どっかーん」, げげっ。「ばりばり」「ずげーん」, しくしく。…このゲームむずかしいよぉ。

ナムコらしくないこのゲーム，曲もナムコらしくありません。どちらかというとコ○ミっぽいよーな…。

制作秘話

いつものように曲をテープに録音してメロディをとり，音色を作り，バランスをとってデキあがり……ん？うわー，8時間でデキあがってしまった。新記録だぁー！音とりと音色作りのストレスはほとんどなかった。

ぷろぐらむ

全然たいしたことはしていません。長さもそんなに長くないので入力は楽だと思います。

おねがい

ぜひぜひ低音の響くヘッドホンかスピーカで聞いてください。本体のスピーカだけだといい音がでませんので…。

おわりに

スーパーファミコンの音楽性能ってすごいですね。アクトレイザーやグラIIIなんかほんと耳を疑ってしまうほどです。家庭用のハードでこんな音がでるなんて世の中進んだもんだ(しみじみ)。でも，OPNで再現できそうなものが減っていくのはちょっぴり悲しいなぁ。

あー，MIDIがほしーっ！　ではまた。

GORRY先生より一言

先月の大ボケ！「ゼリアード」はサウンドボードIIがなくても動きますね。すみません。エナ・ドレものだな，これは。さてこの曲，メインにかけたLFOが何やら不思議な雰囲気ですね。PSGの使いかたも非常にうまいですよ。ただ，ドラムが少しうるさいかな？

最近98のミュージック・プログラムの投稿がさびしいんです。98ユーザーはもっとがんばらないと……！

ファイナルブラスター～1面BGM～のミュージック・プログラム・リスト

```
1000 '------------------------- FINAL BLASTER STAGE 1 -------------------------
1010 OPTION BASE 0:RESTORE:CLEAR ,&H8E00
1020 DIM BD%(4,9),SD%(4,9),TM%(4,9),EB%(4,9),HI%(4,9),BR%(4,9)
1030 DIM A$(10),B$(10),C$(10),D$(10),E$(10),F$(10)
1040 PLAY ALLOC 6000,6000,6000,6000,6000,6000
1050 '*********************************************************************
1060 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ BD%(X,Y):NEXT:NEXT:VOICE  1,BD%
1070 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ SD%(X,Y):NEXT:NEXT:VOICE  2,SD%
1080 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ TM%(X,Y):NEXT:NEXT:VOICE  3,TM%
1090 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ EB%(X,Y):NEXT:NEXT:VOICE  4,EB%
1100 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ HI%(X,Y):NEXT:NEXT:VOICE  5,HI%
1110 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ BR%(X,Y):NEXT:NEXT:VOICE  6,BR%
1120 '*********************************************************************
1130 DATA 59,15,0,0,0,0,0,0,0,0
1140 '     AR DR SR RR SL TL  KS ML DT PMS : B.DRUM      :@ 1
1150 DATA  0,10,12, 1,14,100, 0, 0, 3, 0
1160 DATA  0,10,10, 1,12,122, 0, 0, 0, 0
1170 DATA  0,10,10, 1,13,121, 0, 0, 0, 0
1180 DATA  0,15,15, 1,14,122, 0, 0,-4, 0
1190 DATA 60,15,2,1,3000,-120,0,15,0,0
1200 '     AR DR SR RR SL TL  KS ML DT PMS : S.DRUM      :@ 2
1210 DATA  0,31,31, 1,15,127, 0,15, 2, 0
1220 DATA  0,15,17, 1,12,120, 0, 4, 0, 0
1230 DATA  0, 2,11, 1, 2,125, 0, 2, 0, 0
1240 DATA  0,15,16, 1, 0,120, 0, 2, 3, 0
1250 DATA 62,15,2,1,2500,-120,0,15,0,0
1260 '     AR DR SR RR SL TL  KS ML DT PMS : TOM TOM     :@ 3
1270 DATA  0,19,27, 1,13,127, 0, 2, 0, 0
1280 DATA  0,12,16, 1,13,112, 1, 2, 0, 0
1290 DATA  0,12,17, 1,14,120, 0, 3,-3, 0
1300 DATA  0,12,17, 1,14,120, 0, 3, 3, 0
1310 DATA 56,15,2,1,800,-120,0,10,0,0
1320 '     AR DR SR RR SL TL  KS ML DT PMS : E.BASS      :@ 4
```


★影さんに質問します。「ほったいもいじるな？」……フフフ答えられるかな？（神奈川県横浜市・**黒川恵介15才**）……【**つぐ美**：それって有名なアレでしょう。**影**：ああ，アルファベットをローマ字読みするやつだね。フランス語なんだよな。**つぐ美**：!!】

```
1330 DATA  0,15,29, 1,13, 98, 1, 8, 3, 0
1340 DATA  0,20,25, 1,14, 65, 1, 8, 3, 0
1350 DATA  0,24,27, 1,14,108, 1, 0, 3, 0
1360 DATA  0,17,29, 1,12,117, 1, 1,-4, 0
1370 DATA 56,15,0,0,0,0,0,0,0,0
1380 '     AR DR SR RR SL TL  KS ML DT PMS : HI-HAT     :@ 5
1390 DATA  0,22,20, 0, 5,127, 0,14, 1, 0
1400 DATA  0,14,15, 0, 5,115, 0,11,-2, 0
1410 DATA  0,13,15, 0, 5,127, 0, 2, 3, 0
1420 DATA  0,13,15, 0, 5,104, 1, 1,-2, 0
1430 DATA 60,15,2,14,4000,60,0,2,0,0
1440 '     AR DR SR RR SL TL  KS ML DT PMS : E.BRASS    :@ 6
1450 DATA 10,20,30, 6,14,104, 0, 1,-2, 0
1460 DATA  7,20,30, 6,14,114, 0, 1,-2, 0
1470 DATA 15,20,30, 6,14,100, 1, 1, 3, 0
1480 DATA  5,20,30, 6,14,102, 0, 0,-3, 0
1490 '-------------------------------- A$ -------------------------------------
1500 A$(0)="MB T185 O5 Q8 @6 L8
1510 A$(1)="EERFRGR>C2.<G>C<GA#4.A4.F1^8R
1520 A$(2)="EERFRGR>C2.<G>C<GA#4.G4.>D1^8R
1530 A$(3)="D#4.D4.<A#2.>CDD#4D#4.D4.<A#2.>CDD#4
1540 A$(4)="D#4.D4.C2.CDD#4<A#2^8A#>D#A#1^8
1550 A$(5)=A$(3)
1560 A$(6)=A$(4)
1570 '-------------------------------- B$ -------------------------------------
1580 B$(0)="MB O4 Q8 @4*L8
1590 B$(1)="CCCCCCCC CCCCCCC!C*<A#A#A#A#A#A#A# A#A#A#A#A#A#!A#*>
1600 B$(2)=B$(1)
1610 B$(3)="<G#G#G#G#G#G#G# G#G#G#G#G#G#G# GGGGGGG GGGGGGG
1620 B$(4)="FFFFFFFF FFFFFFFF D#D#D#D#D#D#D# A#A#A#A#A#A#A#>
1630 B$(5)=B$(3)
1640 B$(6)=B$(4)
1650 '-------------------------------- C$ -------------------------------------
1660 C$(0)="MB      O2 Q8 L16
1670  CA$=     "@1A@5GGG>@2G8<@5GG@1A@5G @1A@5G>@2G8<@5GG"
1680  CB$=CA$+CA$
1690  CC$=CA$+"@1A@5GGG>@2G8<@5GG@1A@5G >@2G16.<@5G32GG>@2G8<
1700  CD$=CA$+">@3G32G32GGG E32E32EEE C32C32CCC @2E8@V127G8<
1710  CE$=CA$+"@1A@5GGG>@2G8<@5GG>@2GGG8GGG8<"
1720 C$(1)=CB$+CC$
1730 C$(2)=CB$+CD$
1740 C$(3)=CB$+CB$
1750 C$(4)=CB$+CE$
1760 C$(5)=CB$+CB$
1770 C$(6)=CB$+CD$
1780 '-------------------------------- D$ -------------------------------------
1790 D$(0)="MB Q8 L16*
1800  DA$="O4V13GV11GV14GV12G8.V14AV11ARRV14GV12G8R V14A#8V12A#4V14AV12AR8 Q7V13
F8V14G8R4Q8
1810 D$(1)=DA$+DA$
1820 D$(2)=DA$+DA$
1830 D$(3)="!O5V8 R4A#4V9A#4V10A#4 V11A#2V12A#2 A#1A#1"
1840 D$(4)="A#1A#1 A#1A#4V11A#4V10A#8 V13A#V11A#V13AV11AV13FV11F"
1850 D$(5)=D$(3)
1860 D$(6)="A#1A#1A#1 V11A#8V10A#8>V11F4V12F4V13F8V14F8<*
1870 '-------------------------------- E$ -------------------------------------
1880 E$(0)="MB Q8 L16*
1890  EA$="O4V13EV11EV14EV12E8.V14FV11FRRV14EV12E8R V14G8V12G4V14FV12FR8 Q7V13D8
V14E8R4Q8
1900 E$(1)=EA$+EA$
1910 E$(2)=EA$+EA$
1920 E$(3)=D$(3)
1930 E$(4)=D$(4)
1940 E$(5)=D$(3)
1950 E$(6)=D$(6)+"L16"
1960 '-------------------------------- F$ -------------------------------------
1970 F$(0)="MB Q8 L16*
1980 F$(1)="R1R1R1R1
1990 F$(2)="R1R1R1O4V13GAA#>CDD#EFGAA#>CDD#EF"
2000  FA$="V13A#V11A#V13AV11AV13FV11F V13A#V11A#V13AV11AV13FV11F V13A#V11A#V13AV
11A
2010 FOR I=3 TO 9
2020   F$(I)=FA$+FA$
2030 NEXT
2040 F$(10)=FA$+"O4V13GAA#>CDD#EFGAA#>CDD#EF"
2050 '============================ PLAY =================================
2060  VOICE LFO 4,2,0,10000,100,0,7
2070 FOR I=0 TO  10
2080   PLAY  A$(I), B$(I), C$(I), D$(I), E$(I), F$(I)
2090 NEXT
2100  IF STATUS PLAY(0)<100 THEN 2070 ELSE 2100
2110 '########################################## H.3  1/19  R.HARARIN ########
```


★野茂の物は野茂の物。（埼玉県北葛飾郡・ひみくん16才）……【**つぐ美**：これは挑戦ね，影さん負けてられないわよ。**影**：オウ，上から読んでも同じ文章なら，うーん，でてこない。「わたし負けましたわ」。**つぐ美**：あら，できてるじゃない。】

X1シリーズ＋FM音源ボード(要NEW FM音源ドライバー)用

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

CITY BOMBER（シティボンバー）

～Fleer～

©KONAMI

塩見幸司

内容

もう４年前の作品でコナミのカーレース・ゲーム。ビデオゲーム・シティボンバーのかくしステージBGM「Fleer」という曲を作りました。

90年11月号のコメントで，予想もしないものだと掲載率があがると言うので作りました。

使いかた

NEW FM音源ドライバーを立ち上げ，打ち込んで，RUNするだけです。

プログラムについて

なるべく，プログラムを短くしようと，MMLの一部をPに置き換えているので，けっこう見にくいものになりました。

また，打ちまちがっても，発見しやすいように１小節ごとにスペースを空けています。

元のゲームが６音なので，２チャンネルも残ったため，メロディ・パートのエコーに使いました。

苦労した点

この曲を作ったのがはじめてなので，音色の部分が，よくわからず，いろいろな人の作品から，持ってきました。それなりに似ているので，良かったです。似ていないと思ったら，各自，音色を作るか，アレンジ・バージョンだと思って聞いてください。

最後に

参考にした「X1／X68000ゲーム・ミュージック大全集」。本の名前に「X68000」となっているのに，４曲しかないというのは，ちょっと残念でした。X68kユーザは，がんばってください。

今度はZ－BASICで投稿でもしようかと思っています。それまでには，音色のほうも勉強しておきたいです。

またそのときには，よろしくお願いします。

《第１表》チャンネルわけ

CH.1	ドラムス
2	ベース
3	カウンター・ライン(上部)
4	カウンター・ライン (下部)
5	メロディ(上部)
6	メロディ(上部) エコー
7	メロディ(下部)
8	メロディ(下部) エコー

参考

- X1／X68000ゲーム・ミュージックプログラム大全集（全作品）
- Oh！X 1990年10月号 特集 電子音楽技術入門など
- 今までのベーマガの作品
- こなみすぺしゃるみゅうじっく 千両箱「Mr. モアイのサウンド㊙テク講座」
- KONAMI GAME MUSIC COLLECTION Vol.0「楽譜」

GORRY先生より一言

ここ最近のコナミの曲しか知らない人にはこれがコナミの曲だとは思えないでしょう。PSG時代はこういった曲もけっこうあったのですが，今となってはファンタスティックな曲，またそんな曲が合うゲームもあまり見られなくなりました。

しかし…この曲を聴いているとなぜかマーベルランドのボーナス面を思い浮かべてしまうのは…私だけでしょうか？

CITY BOMBER ～Fleer～のミュージック・プログラム・リスト

```
100 DEFINTA-Z:INIT:CLS0:SCREEN   :OPTIONSCREEN2 :DEFSTR A-F,P
110 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203:DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&HF20B
120 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6q8o4l4p3^20v10s0,0,0,0"):NEXT
130 A$=USR4("P"):A$=USR2("0"):DIM A%(4,10),A(10),B(5),C(5),D(5),E(5),F(5)
140 FOR T=0 TO 4:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
150 B$=USR1(CHR$(T)+MKI$(VARPTR(A%(0,0)))) :NEXT T
160 '==============================================================
170 '     [SNARE DRUM]
180 DATA 60,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3, 0
190 DATA 31, 0, 0, 5, 0, 0, 0, 8, 0, 0, 0
200 DATA 31,15,15, 7, 2, 0, 0, 1, 0, 0, 0
210 DATA 31,19, 0, 8,10,10, 0, 0, 0, 0, 0
220 DATA 30,18,14,10, 8, 0, 0, 0, 0, 0, 0
230 '     [BASS DRUM]
240 DATA 62,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3, 0
```

★元旦の日に初詣に行き「高校にうかりますよーに」とお願いしたあといきなりすべってしまった。これは入試の結果を教えてくれたのだろうか？(和歌山県那賀郡・磯和弘15才)……【影：人生，楽あれば苦ありだ。明るく生きよう。で，おみくじの結果は？】

```
250 DATA 31,13, 5, 5, 2, 4, 0, 3, 0, 0, 0
260 DATA 31,17,10, 6, 5, 4, 0, 0, 0, 0, 0
270 DATA 31,15, 1, 6,10, 2, 0, 0, 0, 0, 0
280 DATA 31,18, 9, 7, 8, 2, 0, 0, 0, 0, 0
290 '     [BASS]
300 DATA 58,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3, 0
310 DATA 24, 9, 0, 2, 1,29, 1, 1, 4, 0, 0
320 DATA 24,10, 0, 3, 5,15, 1, 5, 4, 0, 0
330 DATA 27,13, 0, 2, 2,48, 1, 1, 3, 0, 0
340 DATA 23, 3, 0, 2, 0, 0, 1, 1, 4, 0, 0
350 '     [COUNTER LINE]
360 DATA 60,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3, 0
370 DATA 26, 5, 0, 3, 5,29, 1, 1, 3, 0, 0
380 DATA 26, 5, 0, 5, 0, 3, 1, 1, 7, 0, 0
390 DATA 24, 0, 0, 3, 0,31, 1, 1, 7, 0, 0
400 DATA 24, 0, 0, 5, 0, 3, 1, 1, 3, 0, 0
410 '     [MELODY]
420 DATA 60,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3, 0
430 DATA 31,10, 0, 2,15,57, 2, 7, 3, 1, 0
440 DATA 31,10, 5, 5, 2,27, 2, 2, 2, 0, 1
450 DATA 31, 7, 3, 4, 4,37, 3,10, 7, 0, 0
460 DATA 31,12, 5, 6, 1, 0, 1, 2, 3, 0, 1
470 '=====================================================================
480 ' [DRUMS] ------------------------------------------------------------
490 A(0)="T140 O3@V127L16 |:2@0C8@1CC:|@0C8C8C@1C@0CC CC8CC@1C@0L8CCCC4 "
500 P="L8|:3@1C@0C:|@1C@0C16@1C16 |:3@1C@0C:|@1C@0C16C16 |:2@1C@0C@1C16C16@0C:|
510 A(1)="[0 "+P+" @1C@0C@1C16C16@0CL16|:2@0C@1C:|@0C@1C@0CC "
520 A(2)=P+" L8@1C@0C@1L16CC@0C8C8@1CCC@0CCC "
530 A(3)="L8|:2@1C@0C:|@1C16C16@0C@1C@0C |:2@1C@0C:|L16@1CC@0C@1CCC@0C@1C "
540 A(4)="L8@1C@0C@1C16C16@0C@1C16C16@0C@1C@0C "
550 A(5)=   "|:2@1C@0C:|L16@1CC@0C@1C@0CCC@1C "
560 P1=  "L8 |:2@1C@0C:|@1C16C16@0C@1C@0C "
570 A(6)=P1+"|:2@1C@0C:|L16@1CC@0C@1CCC@0C@1C "
580 A(7)=P1+"L16@1CC|:3@0C@1C:|@0C8CCC@1C@0CC ]"
590 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("1"+A(I)):NEXT
600 ' [BASS] -------------------------------------------------------------
610 B(0)="     O2 V12 L16 @2CRCC>GRGR|:2<DC>BA:| GGRGARBR<CRCCC>GAB "
620 P0="O3L4C>G<C>G <D>G<D>G F<C8>F8G<D8>G8 "
630 B(1)="[0 "+P0+"L4<C4>F<L16CRC>B<C>BAG "+P0+"L8<C>GEGCL16CCCDEF "
640 P1="L4GDGD8D-8 CGCG8C8 GDGD "
650 B(2)=P1+"<C>GL16<CRC>B<C>GAB "+P1+"L8<C>GEGL16CRC>G<C>GAB ]"
660 FOR I=0 TO 5:A$=USR2("2"+B(I)):NEXT
670 ' [COUNTER LINE : UPPER PART] -----------------------------------------
680 C(0)="     O4 V8  L16 @3 R1>BBRB<CRDRER.C>GAB "
690 P0="L8|:4RE:| |:4RD:| RFRFRGRG "
700 C(1)="[0 "+P0+"RERERREEE "+P0+"EC>G<CL16ECDEFGAB "
710 P1="|:4R8DD:| |:4R8EE:| |:4R8DD:| "
720 C(2)=P1+"|:2R8EE:|R8FFR8GG "+P1+"L8EC>G<CL16ECDEFGAB ]"
730 FOR I=0 TO 5:A$=USR2("3"+C(I)):NEXT
740 ' [COUNTER LINE : LOWER PART] -----------------------------------------
750 D(0)=C(0)
760 P0="L8|:4RC:| >|:4RB:| <RCRCRDRD "
770 D(1)="[0 "+P0+"RCRCRCCC "+P0+"EC>G<CL16ECDEFGAB "
780 P1=">|:4R8BB:| <|:4R8CC:| >|:4R8BB:| "
790 D(2)=P1+"<|:3R8CC:|R8DD "+P1+"<L8EC>G<CL16ECDEFGAB ]"
800 FOR I=0 TO 5:A$=USR2("4"+D(I)):NEXT
810 ' [MELODY : UPPER PART] ----------------------------------------------
820 E(0)="     O4 V13 L16 @4 ^00 P1 "
830 E(1)="<CRCC>GRGR|:2<DC>BA:| GGRGARAR<CRCRCR8. "
840 P0="|:3CRC>G<:|C>BAG <DRDCDC>BAGRGRARBR ARAB<C>BAGBRB<CDC>B<D> "
850 E(2)="[0 O4<L16 "+P0+"<CRC>G<C>BAGGAB<CDEFG "+P0+"<L8C>GEG<C>RL16RGAB "
860 P1="L8BG4.&GGAB ":P2="<C>G4.&GGAB "
870 E(3)=P1+P2+P1+"L16<DRDC>L8BAGG16G16AB "+P1+P2
880 E(4)="BG4.&GGB<D C>GEGL16<<DRDRD>GAB ]"
890 FOR I=0 TO 5:A$=USR2("5"+E(I)):NEXT
900 ' [MELODY (ECHO) : UPPER PART] ----------------------------------------
910 E(0)="     O4 V9  L16 @4 ^40 R192 R32 P2 "
920 FOR I=0 TO 5:A$=USR2("6"+E(I)):NEXT
930 ' [MELODY : LOWER PART] ----------------------------------------------
940 F(0)="     O4 V13 L16 @4 ^00 P2 "
950 F(1)="GRGGERER|:2BAGE:| DDRDFRGFGR8.RBAG "
960 P0="|:3CRC>G<:|C>BAG <DRDC>BAGFERERFRGR ARAB<C>BAGBRB<CDC>B<D>
970 F(2)="[0 O4<L16 "+P0+"<CRC>G<C>BAGDFGAB<CDD "+P0+"<L8C>GEGL16CCDEFGAB "
980 P1="L8GD4.&DDFG ":P2="GE4.&RRFG "
990 F(3)=P1+P2+P1+"L16<DRDC>L8BAGG16G16AB "+P1+P2
1000 F(4)="BG4.&DDGB <C>GEG<CRR4 ]
1010 FOR I=0 TO 5:A$=USR2("7"+F(I)):NEXT
1020 ' [MELODY (ECHO) : LOWER PART] ---------------------------------------
1030 F(0)="     O4 V9  L16 @4 ^40 R192 R32 P1 "
1040 FOR I=0 TO 5:A$=USR2("8"+F(I)):NEXT
1050 '====================================================================
1060 A$=USR4("P"):END
1070 '            ｹﾞｰﾑ ﾒｲ  [CITY BOMBER]  ｷｮｸ ﾒｲ  [Fleer (ｶｸｼBGM)]
1080 '====================================================================
```


★気がつくと誤植をさがしている自分がむなしい。（栃木県下都賀郡・**遠藤貴之16才**）……【**影**：全国５億人の誤植さがしが趣味という諸君。はっきり言ってベーマガは君達のためにだしているような本だ。これだけさがしがいのある本はまたとないゾ。**編集長**：コラコラ！】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-9801/286シリーズ(N88-BASIC(86))+CM-64+MIDI-MMLドライバ(90年11月号掲載)用(MT-32,CM-32Lは不可)

アサルト

~BGM1~

©namco

荒木　潤（助っ人：粟田秀樹）

みなさんこんにちは。荒木　潤です。

昨年のベーマガ11月号で，MIDI音源をMMLで制御するドライバーが発表されましたよね（サンプルのワルキューレはボクが作ってたりするのだ)。けれど思っていたほど投稿作品がみられません。もともとMIDI音源を持っている人が，まだまだ少ないということもあるのでしょうが……。MIDIユーザーよ，立ち上がれ!! というわけで，今月はアサルトより「BGM 1」をお送りします。

アサルトフェチがそこにいる!!

とは言え，お聞きになったことのある人ならご存知のとおり，システムII第1弾の「アサルト」，たとえMIDI音源を使ったとしても，そう簡単にはいかないなかなか手ごわい相手です。

「ジュン……1人でできることじゃないでしょ」

そこへ現れたのが救世主ナディア……もとい粟田秀樹君だったのです。

彼のナムコ好き，とくにシステムII好き，そしてアサルトとメタルホークとワルキューレ好き（笑）は一部ではかなり有名です。システムIIにこだわりを持っている彼が今回手伝ってくれた，というワケなのです。

おもにボクがMML打ち込みとプログラミングをし，彼にはメロディやコーラスの微調整などをしてもらいました。

ありがとう，粟田君。今度ナディアのCD，Vol.2と3貸してあげるからね(笑)。

お詫びが一つ…

ごめんなさい!! 一つ謝らなければならないことがあります。それは，今回のプログラムが「CM－64専用」だということ。ああ，MTユーザーの石を投げる姿が目に浮かぶようだ（本当に投げないでね)。

元々この曲はFM音源ではできないような贅沢(ぜいたく)な曲を作ってみよう，ということで何も考えずにアサルトを作りはじめたのですが，何も考えずに借りたのがCM－64だったもんで何も考えずにサンプリングのコーラスを使ってみるとこれが使える使える。LA音源のチョッパー・ベースが使える使える。ってなわけでいまさらMT用に作り直すワケにもいかなくなっちゃったんです。

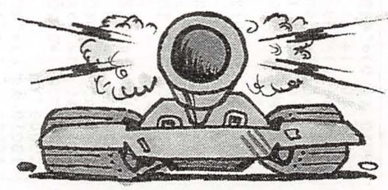
MTユーザーのみなさん，ホンットーにゴメンナサイ。

というわけで，今回の聞きどころはコーラスとチョッパー・ベース，それにリズムです。逆に今イチ不満なのがメロディとギターなんです（今イチどころではないという噂もある)。音色作ってる暇なんてとてもなかったんで……。LA音源の内蔵音色には，いわゆる「シンセ音色」が少ないんですよね。

1度本気でNAGDRVで作ろうとしたことはあります。プログラムを全部MS－DOS版BASICで読めるようにして，テキストに変換したりして。だけど，ハッキリ言ってNAGDRVの使いかたを覚えるのもちょっと……ってなわけで断念しました。

ガーゴイル先生より一言!!

来月はスゴいものを作る予定です（今度はもう半分以上できてるから大丈夫)。いろいろな意味でスゴいので，ひそかに期待していてください。



アサルト～BGM～のミュージック・プログラム・リスト

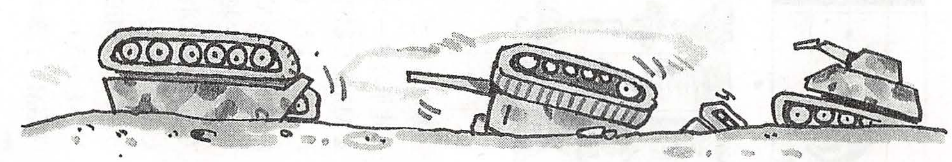
```
1 'SAVE"ASALT5.ASC",A
10 '
15 '     B G M 1   ~   F R O M   A S S A U L T   ~
20 '                                 1 9 8 9   n a m c o
21 '
25 '   M u s i c   c o m p o s e   ……   M r . K a z u o   N o g u c h i
30 '         P r o g r a m   ……   J u n   A r a k i
35 '
36 '         O n     / N o b e m b e r / 1 9 9 0
37 '
40 CLEAR,&H9D00
50 DEFSTR A-F:DEFINT G-Z
60 DIM A(10)
70 '            今回はワルキューレの時と違ってムダが少ないでしょ。
80 M.INIT(1):M.VINIT()
90 FOR I=1 TO 32:M.ALLOC(I,110):M.TRK(I,"r8"):NEXT
100 M.TEMPO(225)
120 KEY 7,"M.STOP()"+CHR$(13):KEY 8,"M.FADEOUT(10)"+CHR$(13)
1000 '         BASS
```

PC-9801/286

★♬ウィルスが怖い奴ぁ俺んとこへ来い。俺はＰ６だ心配すんな。見ろよBASICで音声が，そのうち伝説になるだろう♬と歌ってる奴はだれだ!（佐賀県北茂安町・No.75 大串15才）……【影：～そのうち伝説になるだぁろぉう♬……それは私だ～～～。】

★10月号の109ページの人，チッチッ，あまいな。しかをしかったしかをしかがしかった，しかもこのしかをしかったしかは，しかしかしかれない。(石川県珠洲市・**長いので略・まぼろしの13才**)……**【影：では今日の宿題は上の文章に漢字をあてはめよ，です。】**

```
1010 A( 0)="@70@CV122L16O2Q8 B<B>BB<C<C>C+<C+>> ¦:0
1020 A( 1)="¦: ¦:3D<D>D8GDG8D<C>ED<D>D8<DC>EGD >B-1B-<B-8>B-< %KS1:¦@KS0
1030 A( 2)="F<F>F8B-FB-8F<E->GF<F>F8<FE->AB-F D-2.. B-<D->GB-E-G :¦
1040 A( 3)="¦:A-8.B-&B-2B->B-8<B- %KS1:¦@KS0B8.<C&C4D-8.D&D4>E4F4G-R16FR16G4
1055 A( 4)="<¦:4 C+EC+G+C+G+<C+>C+&C+8&C+4C+<C+>R16C+8&C+C+R16C+R16C+&C+8C+R8R16
 D8C+G+EDC+G+D&D8&D4/DDR16D8&DDR16DR16D8&DDR8R16 C+& :¦
1060 A( 5)="D<D>R16D8&DDR16DR16D8&DDR8R16
1070 A( 6)=">B-8<D>B-<FDAF>B-&B-8&B-4B-<B->R16B-8&B-B-R16B-R16B-&B-8B-R8R16
1080 A( 7)="A8<D>A<GD>B-<G>A&A8&A4A<A>A<AA>A8R8R16<A>AR16AR4  :¦
1100 FOR I=0 TO 7:M.TRK(1,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(2,1)
1200 '              MELODY
1210 A( 0)="@48 @CV110L16O3Q8 R2 ¦:0 O3 ?
1220  A( 1)="¦:16 R1R4 :¦ ¦:7 R1 :¦ R2R4R8R16
1230 A( 2)="(E,<E,0)2&<E2&&E8&E16<E8>D16B8A8G+F+G+AG+F+>B<C+DEEF+G+AB<C+DEF+G+AG
+F+EG+ABAG+EF+G+AEB2&B16
1240  A( 3)="(B,G,0)4&G4(G,E,0)4&>B4(B,G,0)4&G4(G,>B,0)4&>B4(B,E,0)4&E4&EGAE&E2
1241  A( 3)="T115B4(B,G+,0)4&G+4E8(E,D,0)4>B8(B,G+,0)4E4(E,D,0)8>B8(B,A,0)4E8(E,
D,0)8.GAE&E8(E,D,0)4 (A,<A,0)4<A4>(A,>A,0)4
1245 'A( 3)="↑くっ、苦しすぎる……何でもない事のように見えるかもしれませんが、
1246 'A( 3)="楽譜通りに打ち込もうとすると絶対にハマりますよ。
1247 A( 4)="L24 O4EDEG+AG+ EDEDEG+ g+eded f+ef+f+af+ F+EF+EF+G+ AG+F+EF+E
1250 A( 5)="G+EG+A<D>A G+EG+EG+A <D>AG+EG+E <E>A<E>A<E>A EB<E>AEB <E>AEB<E>E
1260 A( 6)="L32 <EC+>AF+<D>AF+E <EC+>AF+DAF+E <EC+>AEF+G+AB <C+DEF+G+AL16B-&B-1A
&
1270 A( 7)="A8R16B-8R16G8<C4&C8&C>B- A12G12F+12 L24AB<C+>BA<EDC+>BAGF+EDF+GA
1280 A( 8)="L32 B<C+DEF+GAG F+EDC+BDF+G B2 L16 :¦
1301  FOR I=0 TO  8:M.TRK(5,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(5,5)
1310 A( 0)="@48 @CV72 L16O3Q8 R2R4 ¦:0 O3
1400  FOR I=0 TO 5 :M.TRK(14,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(6,14)
2000 '              CHORAS
2010 A( 0)="@32@CV 50L1O5Q8 R2 S1,0,0 = ¦:0 L1O5
2020 A( 1)="¦:   G&G&G2  G+&G+&G+2 A&A&A2 A+&A+&A+2:¦
2030 A( 2)="@13 L16 @CV90 O5 G8.G&G2.G+8.G+&G+2. A8.B-&B-4B8.<C&C4C+4D4E8E8F+4
2040 A( 3)="¦:4 O5R4 B1&B2&B4 R4A1&A2&A4 :¦
2050 A( 4)="R8R16 <A1&A2&A4&A16 R8R16 G1&G4&G16 G8.G&G4 :¦
2100 FOR I=0 TO 4:M.TRK(2,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(11,2)
3000 '              CHORAS
3010 A( 0)="@32@CV 50L1O5Q8 R2 S1,0,0 = ¦:0 L1O5
3020 A( 1)="¦:   E&E&E2  F&F&F2  F+&F+&F+2 G&G&G2 :¦
3030 A( 2)="@13 L16 @CV90 O5 F8.E&E2.F+8.F&F2.F+8.G&G4G+8.A&A4A+4B4<C8C8C+4
3040 A( 3)="O5   R8 G+1&G+2&G+4&G+8      R16E1&E2&E4&E8&E16
3050 A( 4)="¦:3   R16G+1&G+2&G+4&G+8&G+16 R16E1&E2&E4&E8&E16 :¦
3060 A( 5)="R16 <F1&F2&F4&F8&F16 R16 D1&D4&D8&D16 D+8.D+&D+4 :¦
3100 FOR I=0 TO  5:M.TRK(3,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(12,3)
4000 '              CHORAS
4010 A( 0)="@32@CV 50L1O5Q8 R2 S1,0,0 = ¦:0 L1O5
4020 A( 1)="¦:   C&C&C2  C+&C+&C+2 D&D&D2  D+&D+&D+2:¦
4030 A( 2)="@13 L16 @CV90 O5 C8.C&C2.C+8.C+&C+2.D8.D+&D+4E8.F&F4F+4G4A8A8B4
4040 A( 3)="O5 E1&E2&E4&E8&E16 ¦:3 C+1&C+1 E1&E1 :¦ C+1&C+1
4050 A( 4)="<D1&D1>B-1&B-2&B- B-8.B-&B-4 :¦
4100 FOR I=0 TO 4:M.TRK(4,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(13,4)
4500 '              CHORAS
4510 A( 0)="@32@CV 50L1O5Q8 R2 S1,0,0 = ¦:0 L1O5
4520 A( 1)="¦: E&E4 D2R2. F&F4 D+2R2. F+&F+4 E2R 2. G&G4 F2R2. :¦
4530 A( 2)="¦:24 R1 :¦ :¦
4600 FOR I=0 TO 2:M.TRK(13,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(14,13)
5000 '              GLOCKEN
5010 A( 0)="@102@CV100L16O6Q8 R2 ¦:0 O6
5020 A( 1)="¦: ¦:4¦:EGR8EGER16:¦EGR8 ¦:GB-R8GB-GR16:¦GB-R8 %KS1:¦@KS0:¦¦:4R1:¦
5030 A( 2)="@P3C+E@P0G+B@P3C+E@P7G+B@P10C+E@P14G+B@P10C+E@P7G+B@P3C+E@P0G+B@P3C+
E@P7G+B@P10C+E@P14G+B R8R16
5040 A( 3)="¦:3 @P3D@P0EA@P3C+D@P7EA@P10C+D@P14EA@P10C+D@P7EA@P3C+D@P0EA@P3C+D@P
7EAC+DEAC+DR8R16
5050 A( 4)="@P3C+EG+@P0BC+@P3EG+@P7BC+@P10EG+@P14BC+@P10EG+@P7BC+@P3EG+@P0BC+@P3
EG+@P7BC+@P10EG+@P14BC+ R8R16 :¦
5060 A( 5)="@P3D@P0C+E@P3AD@P7C+E@P10AD@P14C+E@P10AD@P7C+E@P3AD@P0C+E@P3AD@P7C+E
ADC+EADC+EAD
5070 A( 6)="¦:7EFB-D:¦EFB->A¦:4B<DG>A:¦¦:B<DGA:¦ABGABR8R16 :¦
5092 'A( 8)="  げっ！！いかにも打ち込みにくそう。しかもパターンではない……
5094 'A( 8)="    ……頑張って打ち込んでください（何て無責任な……）。
5100 FOR I=0 TO 6:M.TRK(6,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(3,6)
6000 '              ORCHESTRA HIT
6010 A( 0)="@123@CV 90L16O5Q8 D-R8.DR16E-R16 ¦:0 L16O5
6020 A( 1)="¦: ¦:7 R1R4:¦R2.. B-<D->GB-E-G :¦
6030 A( 2)="L8 G R16GR2R8R16 G+R16G+R2R8R16 AR16A+R8R16BR16<CR8R16C+4D4EEF+4
6040 A( 3)="O5BR1R2R4R16AR1R2R4R8 ¦:3 BR1R2R4R8AR1R2R4R8 :¦
6050 A( 4)="  AR1R2R4R8 GR1R4R8R16G16&GGR8R16 :¦
6100 FOR I=0 TO 4:M.TRK(7,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(4,7)
7000 '              ORCHESTRA HIT
7010 A( 0)="@123@CV 90L16O4Q8 A-R8.AR16B R16 ¦:0 L16O4
7030 A( 2)="L8 FR16ER2R8R16 F+R16FR2R8R16 F+R16GR8R16G+R16AR8R16A+4B4<CCC+4
7040 A( 3)="O5G+R1R2R4R16ER1R2R4R8 ¦:3 G+R1R2R4R8ER1R2R4R8 :¦
7050 A( 4)="  F R1R2R4R8 DR1R4R8R16D+&D+16D+R8R16 :¦
7100 FOR I=0 TO 4:M.TRK(8,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(4,8)
8000 '              ORCHESTRA HIT
8010 A( 0)="@123@CV 90L16O4Q8 E-R8.ER16F R16 ¦: L16O4
8030 A( 2)="L8 CR16CR2R8R16 C+R16C+R2R8R16 DR16D+R8R16ER16FR8R16F+4G4AAB4
8040 A( 3)="O4C+R1R2R4R16DR1R2R4R8 ¦:3 C+R1R2R4R8DR1R2R4R8 :¦
8050 A( 4)=" >B-R1R2R4R8 AR1R4R8R16A&A16AR8R16 :¦
8100 FOR I=0 TO 4:M.TRK(9,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(4,9)
10000 '              DRUMS
10010 A( 0)="@CV110V117L16O2Q8 <D>BBB<D>B<D>B ¦:0
10020 A( 1)="¦: ¦:7 B4<D4>R8B8<D8>B8<R8R16>B :¦B4<D4>R8B8<D8D>B4B :¦
10030 A( 2)="BBR4R8B8R16B8R16B8 BBB8<DR8 V61¦:8DV+7:¦ R16>BBR8<D4>BR8B<D8>B8<D>B
B<D8D8R16>B8B8<D8>B8
10040 A( 3)="¦:10 B4<D8>B8<D4R8>B8R16BR8<D8>B8B8R16B8R8B16 :¦ :¦
10100 FOR I=0 TO 3:M.TRK(10,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(10,10)
11000 '              DRUMS
11010 A( 0)="@CV117L16O4Q8 R4D+4 ¦:0 O4
11020 A( 1)="¦:¦:3 D+>F+G+F+ ¦:R4F+F+G+F+:¦¦:F+F+G+F+R4:¦F+F+G+F+<:¦>
11030 A( 2)="¦:F+F+G+F+R4:¦F+F+G+F+F+F+G+F+R4F+F+G+F+R8R16<D+C>BFF <:¦
11040 A( 3)="C+8R16C+ C64>B64<C32C8>G8<C8>BBGG8 <C+4C+4>>BR8B<<R8C+8C+8R16D+R4C+
8R16C+4R16 R4C+4R4R16C+8R16
11050 A( 4)="    D+>F+A+F+ ¦:3 R4F+F+A+F+:¦ R8R16A+
11060 A( 5)="¦:9 F+ F+A+F+ ¦:3 R4F+F+A+F+:¦ R8R16F+ :¦ :¦
11100 FOR I=0 TO 5:M.TRK(11,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(10,11)
12000 '              DRUMS
12010  A( 0)="@CV127V127L16O3Q8 R2 ¦:0
12020  A( 1)="¦:16 R1D+4 :¦¦:4 R1 :¦¦:10 R1R2R8R16D+R4 :¦ :¦
12030 'A( 2)="   ↑  ハンドクラップ専用チャンネルです。もったいない……
12040 'A( 3)="
12050 'A( 4)="    ＭＴ－３２用に変更する時は、サンプリングを使っている
12060 'A( 5)="  チャンネルがコーラスの所だけなので、そのトラックを他の
12070 'A( 6)="  トラックに移せば動くはずです。ただし、パーシャル切れに
12080 'A( 7)="  気をつけてください（なんていいかげんな……）。
12090 'A( 8)="
12100 FOR I=0 TO 1:M.TRK(12,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(10,12)
30000 M.PLAY(4,5,6,10      )
30010 '         今回もなるべくＭＴ－３２専用の命令を使わないようにしたので、
30020 '        音色番号さえ工夫すれば、他のＭＩＤＩモジュールでも実行できる
30030 '        はずです。リストがムッチャクチャで、しかもグロッケンのパート
30040 '        が最後にいきなりモノラルになってしまうなど、まだまだ不満もあ
30050 '        るにはあるのですが、もうこれが精いっぱいですな。
30070 '         なお、ＮＡＧＤＲＶに移植する人（いなかったら悲しいな……）
30080 '        のために、粟田君からもらったコードの音色パラメータを下に挙げ
30090 '        ておきます。参考にしてみてね。
30120 '                  AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2
30130 '                  31,  8,  6,  4,  1, 20,  0,  1,  7,  0
30140 '                  31,  8,  6,  4,  1, 18,  0,  0,  0,  0
30150 '                  31, 31,  0,  4,  0, 18,  0,  0,  0,  0
30160 '                  26, 31,  0,  6,  0,  0,  0,  1,  1,  0
30170 '                 CON FBL
30180 '                   2,  7,
30190 '締め切りをまた３日も延ばして下さって、編さんどうもありがとうございます。
```



X68000版NAGDRV用(1990年12月号発表)
要MT-32系MIDI音源

ザ・ゲームミュージックプログラム

ドラゴンセイバー

～Round #2～

©namco

永田英哉andあんど

今回のこのデータは，永田英哉（CO__PANDA）とあんど（AND）の合作です。偶然(？)ながらも，2人ともPEKIN-NETの会員。その2人が神の御導きによって，PEKIN-NET上で出くわしました。

「今回の原稿は，チャット上でまとめあげようじゃないか！」との永田の意見。

それを二つ返事で承諾したあんどは，チャット・ルームへと突入したのでした。

NET:chat
Chat in Room
Chat Time 00:58:30 AND is This Looking Now
Chat Time 01:00:00 CO__PANDA is This Looking Now

<CO_PANDA> あ，どもども！
<AND　　　> こんばんはぁ
<CO_PANDA> こんばんは！
<AND　　　> 寒いですねぇ（笑）
<CO_PANDA> うん！
<CO_PANDA> とりあえず，あんど君がリメイクしてくれたドラセイ，聞いたよ！
<AND　　　> あ，どうでした？
<CO_PANDA> うん！　じゅうぶん！　すごくかっこよくなってる！
<AND　　　> パーシャル関係苦労しましたからね。。。
<CO_PANDA> うん，その苦労のあとが，にじみでてるよ。
<AND　　　> ありがとうございます。
<CO_PANDA> しかしさぁ，MT-32であそこまで作れるってのは，さすがって感じだね。
<CO_PANDA> いっちゃ何だけど，おいらは，あそこまでLA使いこなせないもん。
<AND　　　> MT-32って，すごいですよ。
<AND　　　> M1なんか，目じゃ無い（おおうそ）
<CO_PANDA> 突然話を変えるけど，どんな点で苦労したのか，簡単にどうぞ。
<AND　　　> まず，永田さんからもらったMMLが，M1用だったでしょ。
<AND　　　> で，それをMT-32たった1台にするんだもん。苦労の嵐……。
<CO_PANDA> 実のところあれってのは，おいらがM1用に作ったデータだったのさ。
<CO_PANDA> で，自分ひとりだけでお蔵入りするのももったいないから，
<CO_PANDA> あんどくんにMTアレンジをお願いしたってわけ。
<AND　　　> うぅ～ん，ハンデがきつ過ぎるからなぁ……MTとM1じゃ……。
<AND　　　> でも，オリジナル（アーケード）に引けを取らないでしょ？あれ（なんてね）
<CO_PANDA> うん。たったの32パーシャルであれだけ作ってしまうんだもん。
<CO_PANDA> 正直言って，驚いたよ。
<AND　　　>（本当はCM-64用も作ってあるのさ………（笑））
<CO_PANDA> げげ……じゃ，おりを見て，それも発表してもらいたいな。
<AND　　　> ところで，永田さんはどういう点で，苦労しました？
<CO_PANDA> 中間部の7/8拍子のところのリズムがわかりづらくて苦労したなぁ。
<AND　　　> あのへん，本当にご苦労さまって感じですよね。
<CO_PANDA> あんど君こそ，本当にごくろうさま！　そして，ありがとう，って感じだね。
<AND　　　> どうもです^_^；
<CO_PANDA> ところで，ドラセイのテープ聞いたよね？
<AND　　　> 聞きましたよ。あれは……「キテ」ますね。
<CO_PANDA> 今回作ったのは2面だけど，ほかに，どの面の曲が気に入った？
<AND　　　> 4面の曲とか……ザウエルの曲なんか，好きです。
<CO_PANDA> うん，うん！　なっとく！　4面なんか，かっこいいよね。
<AND　　　> あの何ともいえないメロディー，いいなぁ（笑）
<CO_PANDA> そそ！　それにさ，4面って，予想できない展開をかましてくれるでしょ？
<CO_PANDA> あれが，感動してしまった！
<AND　　　> それにしても，全体をとおして音に厚みがありましたよね。
<CO_PANDA> そうだね。なんといっても，ナムコの音源ってすごいもん。
<CO_PANDA> 一般のシンセとたいしてかわらないんだもん。
<AND　　　> そうですね。あのくらいのがパソコンにも載れば……
<CO_PANDA> ………何百年さきになるんだろう？（苦笑）
<AND　　　> でも，もし載ったら，作曲の人も苦労するでしょうね
<CO_PANDA> そうだね。
<AND　　　> でも，現段階でナムコのコ

X68000

ンポーザーさんは，あれで曲作ってるんだから。
<AND　　　>ま，なんとかなるでしょうね？
<CO_PANDA>あんどくんなんかさぁ，MIDIでばりばりに曲作ってるわけだからナムコさんとたいして変わらない状況だと思うよ。
<AND　　　>あはは………（照れ笑い）
<CO_PANDA>やっるぅ~~~~~っ！
<AND　　　>そういう永田さんだって……ねぇ。
<CO_PANDA>でへっ！（笑）
<AND　　　>あ，それと話はもどっちゃうですが，
<CO_PANDA>はいはい
<AND　　　>今回のデータのLAの音色の入力，大変ですね。
<CO_PANDA>うぅ～ん，そうだね。入力ミスでそうだなぁ……。
<AND　　　>でも，それを乗り越えれば……天国が待っている！
<CO_PANDA>そうね。でもさぁ，いずれ，チェックサムってのも，実現したいね。
<AND　　　>チェックサムかぁ。DISK-NAG版には，付くのかな？
<CO_PANDA>どうだろうね？　時間があったら，ぜひ取り組んでみたいパーツではあるね。
<AND　　　>（読者を代表して）お願いしま～す。
<CO_PANDA>前向きに検討してみる所存であります（政治家か？）。
<AND　　　>ま，今後もこういうふうに合作とか作っていきたいですね。
<CO_PANDA>ドラセイの中には，ドラスピのアレンジも入ってるでしょ？
<CO_PANDA>おいらは，あのへんに取り組んでみたいと考えてるんだ。
<AND　　　>それいいですね。ぜひいっしょにやりましょうよ。
<CO_PANDA>じゃ，きまり！　じゃ，近いうちに，MML送り付けることになると思うよ。
<AND　　　>はいはい。まってま～す。
<CO_PANDA>あれ？　ところで今，何時？
<AND　　　>え？　いま3時半ちょっと回ったくらいかな？
<CO_PANDA>げげげ，眠いはずだ！ってことで，そろそろおひらきにしようよ。
<AND　　　>そうですね。それでは，おやすみなさぁ～い(MMLまってま～す)。
<CO_PANDA>おやすみなさい！
<CO_PANDA>/e

ドラゴンセイバー～Round ＃2～のミュージック・プログラム・リスト

```
*       ds201mt.ms
*===========================================================
*
*       Dragon Saber  Round #2
*
*            Composed By Shinji Hosoe (namco)
*
*                 Programmed By Hideya Nagata. / AND.
*
*===========================================================
*
#id             00000
#title          Dragon Saber  Round #2
*#title         MT32+: = Round #2. =  [from DRAGON SABER.]
#composer       Shinji Hosoe (namco)
#programmer     MML By Hideya Nagata. / MT32 Arrenged by AND.
#midi-module    Roland MT32.

#opm-transpose  0
#pcm-transpose  0
#midi-transpose 0
#volume-sens    10
#base-count     96

#octave-x-mode  TRUE
#volume-x-mode  TRUE
#opm-v-mode     TRUE
#q-mode         TRUE
#tempo-mode     TRUE
#midi-tie-mode  FALSE

*- INIT MIDI MODULE MT32/CM32L/CM32P/CM64. ----------------------------
*
00 CH01 E:RA

*- Master Volume & MT32 Message.
*
00 E:MV90 E:PD"ds201 : CO_PANDA/AND"

*- LA パートのリバーブ設定.
00 E:EM2 E:ET3 E:EL3

*-リバーブ・スイッチ設定
00 E:ES1,1 E:ES2,1 E:ES3,1 E:ES4,0 E:ES5,1 E:ES6,1 E:ES7,1 E:ES8,1

*- パーシャル・リザーブ設定
00 E:PR1,2 E:PR2,2 E:PR3,3 E:PR4,3 E:PR5,3 E:PR6,4 E:PR7,4 E:PR8,3 E:PRR,8

*----------------------------------

* LA TONE SET.
```

```
* Brass (使用パーシャル3)
00 E:MS 8,   0,   0,  68,  83,  32,  66, 114,  97, 115, 115,  32,  32,   0,
-  0,   7,   0,
- 36,  45,  16,   1,   1,   0,  58,   7,   4,   1,   3,  14,  13,  25,  16,
-  0,  26,  40,  50,  50,  64,  10,  53,  80,  10,  10,  40,  11,  85,   0,
-  0,   0,   0,  24,  39,  42,  45,  90,  70,  20,  10,  80,  60,  40,   5,
- 27,  12,   0,   0,   3,  24,  48,  32,  38, 100,  95,  90,  80,
- 36,  59,  16,   1,   1,   0,  75,   7,   0,   0,   0,  10,  20,  33,   0,
-  0,  40,  50,  50,  50,  64,  10,  52,  86,  10,  11,  48,  10,  63,  20,
-  0,   2,  18,  19,  40,  52,  56,  98,  90,  60,  44,  70,  70, 127,   0,
- 27,  12,   0,   0,   0,   7,  20,  44,  38,  71,  87,  97,  80,
- 36,  55,  16,   1,   1,   0,  41,   7,   3,   0,   0,   3,   3,   5,  16,
-  0,  30,  31,  50,  50,  62,  60,  47,  82,  18,  11,  93,   5,  70,  57,
-  0,   1,  20,  36,  38,  66,  45,  90,  80,  70,  59,  83,  80,  31,  12,
- 30,  12,   0,   0,   0,  10,  40,  50,  38,  80,  94,  97,  90

* Strings 1 (使用パーシャル2/ステレオ出力)
00 E:MS 8,   2,   0,  83, 117,  98,  32,  83, 116, 114, 105, 110, 103,   7,
-  0,   3,   0,
- 36,  40,  16,   1,   1,  45,  70,   7,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,
- 50,  50,  50,  50,  50,   0,   0,   0, 100,   0,  10,   0,   8,  10,  20,
-  0,   0,  20,  40,  50,  40,  30,  20,  40,  40,  20,  70,  70,  43,  12,
- 91,  12,   1,   0,  10,  18,  50,  60,  60,  70,  90, 100, 100,
- 36,  60,  16,   1,   1,  45,  70,   7,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,
- 50,  50,  50,  50,  50,   0,   0,   0, 100,   0,  10,   0,   8,  10,  20,
-  0,   0,  20,  40,  50,  40,  30,  20,  40,  40,  20,  70,  70,  43,  12,
- 91,  12,   1,   0,  10,  18,  50,  60,  60,  70,  90, 100, 100

* Strings 2 (使用パーシャル3)
00 E:MS 8,   4,   0,  68,  83,  32,  83,  84,  82,  73,  78,  71,  83,   0,
-  0,   7,   0,
- 36,  45,  16,   1,   1,   0,   0,   7,   2,   2,   0,  10,   8,   4,  18,
-  0,  11,  24,  50,  50,  68,  14,  60,  90,   0,  10, 122,   3,  90, 100,
-  0,   0,   9,  20,  21,  66,  90,  51,  45,  23,  29, 100,  80,  91,  12,
- 37,  12,   0,   3,   9,  18,  22,  50,  72,  80, 100,  95,  90,
- 36,  60,  16,   1,   1,   0,   0,   7,   1,   1,   0,  12,   9,   5,  19,
-  5,  15,  28,  50,  50,  67,  15,  60, 100,   0,  10, 119,   1,  57,  80,
-  0,   0,  12,  18,  23,  68,  92,  21,  35,  23,  29, 100,  80,  91,  12,
- 27,  12,   0,   3,  14,  22,  20,  32,  72,  71, 100,  95, 100,
- 24,  40,  16,   1,   0,   0,  40,   6,   2,   2,   0,  12,   9,   5,  19,
-  5,  15,  28,  50,  50,  69,   5,  90,  60,  10,  10, 119,   1,  67, 100,
-  0,   0,  12,  18,  23,  68,  92,  21,  35,  23,  29, 100,  80,  91,  12,
- 27,  12,   0,   3,  14,  32,  20,  32,  72,  71,  100, 95, 100

* E.TOM (使用パーシャル2)
00 E:MS 8,   6,   0,  69,  46,  84,  79,  77,  32,  32,  32,  32,  32,   2,
-  0,   3,   0,
- 32,  76,  10,   1,   0,   2,   0,  11,   9,   2,   0,   2,   5, 100, 100,
- 83,  22,  68,  29,   4,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,   7,   0,   0,
-  0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0, 100,  60,  91,  12,
```


★お初にお目にかかります。Mといいます。ところで，電波のみなさんの生きがいって何ですか？（石川県石川郡・今井　実16才）……【影：やはりアワビかな。つぐ美：ホタテもいいわよ。編：サザエもなかなか。Dr.D：カキが一番じゃな。で，なんの話じゃ？】

```
- 3,   0,   0,   3,   0,  23, 100, 100, 100, 100,  90,  75,   0,
- 24,  50,  16,   1,   0,   0,   0,   7,  10,   0,   0,  42,  19,  33,  50,
- 51,  40,  26,   0,   0,   0,   0,   0,  76,   0,   3,   0,   7,  56,  36,
-  0,   0,   0,  30,  49,  51,  56, 100,  74,  12,   0, 100,  70,  91,  12,
- 20,  12,   0,   0,   0,  45,  45,  65,  72, 100,  60,  26,   0

* Piano (使用パーシャル１)
00 E:MS 8,   8,   0,  80, 105,  97, 110, 111,  32,  32,  32,  32,  32,   0,
-  0,   1,0,
- 36,  50,  16,   1,   0,   0,  65,   8,   5,   3,   0,   2,   0,   6,   0,
- 50, 100,  49,  50,  50,  61,   6,  63,  70,   1,   7,  39,   6,  32,  80,
-  0,   2,   2,  32,  30,  44,  83,  85,  51,  60,  28, 100,  81, 115,   9,
- 27,  12,   3,   0,   1,  17,  36,  91,  65, 100,  93,  81,   0

* Attack (使用パーシャル２)
00 E:MS 8,  10,   0,  65, 116, 116,  97,  99, 107,  32,  32,  32,  32,   2,
-  0,   3,   0,
- 36,  56,  16,   1,   0,  32,   0,   7,   0,   0,   0,   2,   5, 100, 100,
- 83,  22,  68,  29,   4,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,   7,   0,   0,
-  0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,  90,  90,  91,  12,
-  3,   0,   0,   3,   0,  23, 100, 100, 100, 100,  90,  75,   0,
- 36,  50,  16,   1,   0,  70,  60,   7,   0,   0,   0,  42,  41,  63,  60,
- 51,  40,  29,   0,   0,  69,  20,  30,  86,   0,   3,   0,   7,  26,  36,
-  1,   0,   0,  30,  49,  51,  56, 100,  74,  12,   0,  90,  70,  91,  12,
- 20,   6,   3,   3,   0,  45,  45,  65,  72, 100,  60,  26,   0

* Slap Bass. (使用パーシャル２)
00 E:MS 8,  12,   0,  83, 108,  97, 112,  32,  32,  32,  32,  32,  32,   5,
-  0,   3,   0,
- 36,  44,  16,   1,   0,  36,   0,   7,   6,   0,   0,   5,   5,   5,   0,
- 10,  27,  44,  50,  50,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,   7,   0,   0,
-  0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0, 100,  62,  83,  12,
- 27,  12,   0,   0,   0,   0,   0,   0,  20, 100, 100, 100, 100,
- 36,  54,  16,   1,   0,  37,   0,   7,   3,   0,   0,  18,  23,  14,   0,
-  4,  25,  44,  50,  50,  65,  16,  91,   0,   0,   3,   0,   7,   0,   0,
-  0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,  82,  62,  83,  12,
- 27,  12,   0,   0,   3,   8,  12,  94,  40, 100,  97,  91,  10

*-----------------------------------
* Snare.
00 E:MS 8,  30,   0,  83, 110,  97, 114, 101,  32,  32,  32,  32,  32,   5,
-  5,   7,   0,
- 33,  47,   3,   0,   0,   1,   0,   7,   0,   0,   0,  20,  28,  21, 100,
-100,  80,  45,  31,   0,   0,   0,   0,   0,   0,  11,   0,   7,   0,   0,
-  0,   0,   0,  40,  60,  30,   0, 100,  50,  30,  21, 100,  70,   0,  12,
-  0,  12,   0,   4,   0,  30,  41,  47, 100, 100,  90,  70,   0,
- 67,  47,   3,   1,   0,  24,   0,   7,   1,   0,   0,   5,  18,  35,  75,
-100,  81,  49,  21,   0,   0,   0,   0,  50,   0,   3,   0,   7,  79,  26,

-  0,   0,   1,   3,  20,  25,  27,  87,  80,  11,   4,  90,  70,  91,  12,
-  3,   0,   0,   4,   0,  56,  33,  38,  57, 100,  30,  10,   0,
- 30,  47,   3,   1,   0,   1,  15,   7,   1,   1,   0,   3,   8,  15,  45,
- 62,  71,  54,  21,  20,   0,   0,   0,  50,   0,   3,   0,   7,  79,  26,
-  0,   0,   1,  43,  20,  25,  27, 100,  60,  11,   4,  81,  70,  91,  12,
-  3,   0,   0,   4,   0,  46,  33,  38,  57, 100, 100,  90,   0

* Crash Cymbal.
00 E:MS 8,  32,   0,  67,  82,  65,  83,  72,  32,  67, 121, 109,  32,   5,
-  0,   3,   1,
- 31,  50,   3,   1,   0,  60,   0,   7,   2,   3,   0,   0,  13,  17, 100,
- 62,  58,  51,  50,  50,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,   7,   0,   0,
-  0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,  80,  94, 127,  12,
-  0,  12,   0,   4,   0,  39,  30,  18,  54, 100, 100,  69,   0,
- 33,  50,   3,   1,   0,  61,   0,   7,   2,   3,   0,   0,  17,  15,  96,
- 50,  58,  52,  50,  50,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,   7,   0,   0,
-  0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0, 100,  81, 127,  12,
-  0,  12,   0,   4,   0,  55,  58,  72,  78, 100,  83,  53,   0

* C.Hi-Hat.
00 E:MS 8,  34,   0,  67,  32,  72,  65,  84,  32,  50,  32,  32,  32,   5,
-  5,   1,   1,
- 30,  61,   3,   1,   0,  92,   0,   8,   0,   0,   0,   2,   6,  12, 100,
- 50,  50,  50,  50,  50,   0,   0,   0,   0,   0,  10,   0,   7,   0,   0,
-  0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,  86, 100,  70,  12,
-120,  12,   0,   0,   0,  40,  19,  43,  51, 100,  85,  49,   0

*
00 E:RS38,15,100,7,1     * SnDrum.
00 E:RS52,16,100,7,1     * C.Cymbal 1.未使用エリア書き込み
00 E:RS42,17,100,7,1     * C.Hi-Hat.

*- 各ドラムパート初期設定
00 E:RL36,100 E:RP36,07 E:RE36,1        * B.Drum.
00 E:RL38,095 E:RP38,07 E:RE38,1        * S.Drum.
00 E:RL42,080 E:RP42,07 E:RE42,1        * C.Hi-Hat.
00 E:RL44,078 E:RP44,07 E:RE44,1        * O.Hi-Hat.
00 E:RL52,075 E:RP52,09 E:RE52,1        * C.Cymbal.
```

```
*---------------------------------------------------------------
*          AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2    synth lead
VS 000={ 28,  5,  0,  6,  1, 22,  0,  1,  0,  0
         31,  2,  2,  8,  5,  0,  0,  1,  0,  0
         25,  2,  1,  8,  2,  5,  0,  2,  0,  0
         23,  2,  1,  8,  2,  5,  0,  2,  0,  0
*       CON FBL  SM VOL DLY CLC DPS
          5,  7, 15,  1, 24,  7, 30}

*          AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2    bass
VS 001={ 28, 23,  5,  9,  1, 45,  0,  1,  3,  0

         31, 13,  2,  6,  1, 25,  0,  0,  3,  0
         25, 18,  3,  8,  2, 21,  0,  1,  3,  0
         23, 18,  0,  9,  2,  0,  0,  1,  5,  0
*       CON FBL  SM VOL DLY CLC DPS
          1,  7, 15,  0}

*---------------------------------------------------------------
00      t156

01      CH10 MM1      T00  V127 v110     p63     l16 q16          * Kick & Gate
02      CH10 MM1      T00  V127 v100     p63     l16 q16          * Kick
03      CH02 MM1      T00  V90  v120 @02 p63 o4  l16 q16          * Tom Tom
04      CH10 MM1      T00  V127 v127     p63     l16 q16          * Crash
05      CH10 MM1      T00  V127 v110     p63 o5  l16 q16          * Hi-Hat
06      CH03 MM0           V70  v80  @02 p63     l16 q16          * Agogo Pan
07      CH03 MM0      T00  V70  v80      p63 o6  l16 q16          * Agogo Bell

08      CHF1 MM0 D-2  T00  V126 v127 @01 p3  o2  l16 q15          * OPM Bass
09      CHF2 MM0 D2   T00  V126 v127 @01 p3  o2  l16 q15          * OPM Bass
10      CH04 MM0      T-12 V110 v110 @02 p63 o2  l16 q13          * Slap Bass

11      CHF3 MM0 D0   T00  V122 v120 @00 p3  o4  l16 q16          * OPM
12      CHF4 MM0 D3   T00  V121 v120 @00 p3  o4  l16 q16          * OPM
13      CHF5 MM0 D-6  T00  V119 v120 @00 p2  o4  l16 q16          * OPM
14      CHF6 MM0 D0   T00  V122 v120 @00 p3  o4  l16 q16          * OPM
15      CHF7 MM0 D-3  T00  V121 v120 @00 p3  o4  l16 q16          * OPM
16      CHF8 MM0 D6   T00  V118 v120 @00 p1  o4  l16 q16          * OPM

18      CH05 MM0      T00  V90  v90  @02 p63 o4  l0  q16 M24,40   * Synth brass
19      CH06 MM0      T00  V80  v80  @02 p63 o4  l0  q16 M24,20   * Strings
20      CH07 MM0      T12  V80  v70  @02 p63 o4  l0  q16          * Str(+8va)

21      CH08 MM0      T00  V80  v90  @02 p63 o4  l0  q16          * Piano 1
22      CH08 MM0      T00  V80  v90  @02 p63 o5  l0  q16          * Piano 2

23      CH09 MM0      T00  V90  v80  @02 p63 o4  l0  q16          * Atack

*---------------------------------------------------------------
01      MSs,"n38,"
01      MSb,"n36,"

02      MSb,"n36,"

03      MSw,"p31v100o4g"
03      MSx,"p48v95o4e"
03      MSy,"p72v90o4c"
03      MSz,"p95v80o3a"

04      MSa,"v127n52,"
04      MSb,"v127n52,"
04      MSc,"v127n52,"
04      MSd,"v127n52,"
04      MSe,"v60n52,"

05      MSc,"n42,"
05      MSe,"n44,"

*---------------------------------------------------------------
* Kick & Gate / LA
01      v100
01      r4
01      b4.b4.b0)80s(30s(30s(30s)10
01      L
01      v100
01      [b4b4b4/b8b8]4s8b8
01      [b4s4]7b4)40s32(20s32(20sss
01      [[b4s4]7b4)50s(20s(20s(20s)10]2
01      b4.b4.b0)80s(30s(30s(30s)10
01      ssssr4.^4b8
01      [[b4s)s8.(]5b4ss8sb4s)s8.(b4ssss
01      /[b4s)s8.(]4b4sss8[b4s)s8.(]2bssbbss8]2
01      [b4s)s8.(]5b4ss8sb4s4b4 )80s(30s(30s(30s)10
01      l16[b4b4 b8s8b8]2 [b4b4b8 ss /b8]2b0s8
01      [b4b4 b8s8b8]2 b4b4 b8ss s8 b4 b8ss ss r8b8
01      [b8bb/s8b8]8)40s(20s(20ss
```

★最近，編さん，つぐ美さん，Dr.Dのボケが目立ってきているが，もしかして……。(東京都町田市・Zil)……【編:そんなことないですよ。つぐ美：そんなことないわよ。Dr.D：わしがボケてきたじゃと，失礼な！影：フッハハハハー。一同：？】

```
01      [b8bbs8/b8]8r8
01      [b8bb/s8b8]7ssb8 b8bbb0)60s(60ss8
01      [b8bbs8/b8]8r8
01      [b8bbs8b8]7 b8bbb0)60s(60ss8
01      S2 r8.s16 r4r8.sbbss r8.s8.^8ss4.. r8.s8. ss r4 b0sb0s8.
01      r4.r4.)40s(40sss

*-
02      L
02      W  b8.b16 r2. b8.b8.^8bb4.. b8.b8. bb r4 bb8. r1

*-------
* Tom Tom / LA
03      E:MS$03,$00,$00,$02,$03
03      r4
03      r1
03      L
03      [r1]11r2w32w32wxxyyz8 r1r1r1x8.z8.y8w32w32wxxyyz8
03      r1 r4w32w32wwxxxyyyz8.
03      [r1f1588.z8.y8w32w32wxxyyz8
03      [r2..]7 r2^8x8z8
03      [r1]7r2.wxy8
03      r1-1r1r2wxyzr4 r1r1r1r2.xyz8
03      r1r1r1r1
03      r8.w32w32 wwxx yyz8 r4 r1r1r1
*-------
* Crash / LA
04      r4
04      r4e8r4e8r4
04      L
04      b2..c1dg>gg<g>gg rg4<gr gggg]8
08      <e->b-a-e-a-b-< d>agdga< d->a-g-d- r1
08      [g8gg rg<g>g gg<g>g gggg gg<g>gg<g>gg rgg<g> gggg]8
08      [[b-8b-b-8b-b-8b-8b-8]2 < [c8cc8cc8c8c8c8]2>]2
08      <[[d8dd8dd8]4>[a-8a-a-8a-a-8]4<]5
08      d8.d16 r2. d8.dr4ddr4. d8.dr8 dd r4 ddr8 o3a-e-d-a-rr gdcgrr r4

*-------
09      r4
09      e-a-b-<e->b-a- dga<d>ag d-g-a-<d->
09      L
09      [g8gg rg<g>g gg<g>g gggg gg<g>gg<g>gg rgg<g> gggg]8
09      <e->b-a-e-a-b-< d>agdga< d->a-g-d- r1
09      [g8gg rg<g>g gg<g>g gggg gg<g>gg<g>gg rgg<g> gggg]8
09      [[b-8b-b-8b-b-8b-8b-8]2 < [c8cc8cc8c8c8c8]2>]2
09      <[[d8dd8dd8]4>[a-8a-a-8a-a-8]4<]5
09      d8.d16 r2. d8.dr4ddr4. d8.dr8 dd r4 ddr8 o3a-e-d-a-rr gdcgrr r4

*------------------------------------------------------------------
* Slap bass / LA
10      E:MS$03,$00,$20,$02,$06
10      r4
10      e-a-b-<e->b-a- dga<d>ag d-g-a-<d-
10      L
10      [r1]16
10      e->b-a-e-a-b-< d>agdga< d->a-g-d- r1
10      [r1]16
10      [r2..]8
10      [r1]20
10      <d8.d16 r2. d8.dr4ddr4. d8.dr8 dd r4 ddr8 o2a-e-d-a-rr gdcgrr r4

*------------------------------------------------------------------
* Melody / OPM
11      r4 r1
11      Lv120
11      a2..b1<c1d1^8>
11      a2..b1<c1^8&c4>
11      )10a&<(3c&(3f&(3a&(3<c&>)2a&)2f&)2c&)2>a&)2f&)2c&>a&<(10
11      a2..b1<c1d1^8>
11      a2..b1<c1&c1^8>
11      r1r1
11      <(3
11      g8%&a2.gab2..ab<c4.f4.c4d4.g8&g2
11      >a2..gab2..ab<c4^16&c8%&<c2&c1^16>>
11      a2..gab8.g8.d8^4.ab<c4.f4.c4d4.g8^2>
11      a2..gab8.g8.d8.g8.a8.b8.<c2..&c1>
11      )2[e4.f2&f2.. e4.f4.g1]2
11      (4>a1&a1g2.%&e4%&<c1 d1&d1c1g2..fg
11      )2[agfd]8f32%&<c4...>g8.f8.g8d8.c8.d8>a4&a4%a-0
11      < [d8c>ag</f8.]2g8. [d8c>ag</a8.]2g8.
11      MSh,"a<c>D"
11      l16 h-30h-70h-120h-190h-270h-370h-480h-600
11      l24 h-550h-500h-450
11      l32 h-400h-350h-300h-250h-200h-160h-120h-80h-50h-30h-10h0
11      l16
11      <d8r>g8r<c8r>f8rb-8re-8ra8rd8rg8r c4^16^1%>f16%& <a2...
```

```
11      r1r1r1r1

*-------
12      r4 r1
12      Lv120
12      a2..b1<c1d1^8>
12      a2..b1<c1^8&c4>
12      )10a&<(3c&(3f&(3a&(3<c&>)2a&)2f&)2c&)2>a&)2f&)2c&>a&<(10
12      a2..b1<c1d1^8>
12      a2..b1<c1&c1^8>
12      r1r1
12      <(3
12      g8%&a2.gab2..ab<c4.f4.c4d4.g8&g2
12      >a2..gab2..ab<c4^16&c8%&<c2&c1^16>>
12      a2..gab8.g8.d8^4.ab<c4.f4.c4d4.g8^2>
12      a2..gab8.g8.d8.g8.a8.b8.<c2..&c1>
12      )2[e4.f2&f2.. e4.f4.g1]2
12      (4>a1&a1g2.%&e4%&<c1 d1&d1c1g2..fg
12      )2[agfd]8f32%&<c4...>g8.f8.g8d8.c8.d8>a4&a4%a-0
12      < [d8c>ag</f8.]2g8. [d8c>ag</a8.]2g8.
12      MSh,"a<c>D"
12      l16 h-33h-73h-123h-193h-273h-373h-483h-603
12      l24 h-553h-503h-453
12      l32 h-403h-353h-303h-253h-203h-163h-123h-83h-53h-33h-13h3
12      l16
12      <d8r>g8r<c8r>f8rb-8re-8ra8rd8rg8r c4^16^1%>f16%& <a2...
12      r1r1r1r1

*-------
13      r4 r1r16
13      Lv120
13      a2..b1<c1d1^8>
13      a2..b1<c1^8&c4>
13      )10a&<(3c&(3f&(3a&(3<c&>)2a&)2f&)2c&)2>a&)2f&)2c&>a&<(10
13      a2..b1<c1d1^8>
13      a2..b1<c1&c1^8>
13      r1r1
13      <(3
13      g8%&a2.gab2..ab<c4.f4.c4d4.g8&g2
13      >a2..gab2..ab<c4^16&c8%&<c2&c1^16>>
13      a2..gab8.g8.d8^4.ab<c4.f4.c4d4.g8^2>
13      a2..gab8.g8.d8.g8.a8.b8.<c2..&c1>
13      )2[e4.f2&f2.. e4.f4.g1]2
13      (4>a1&a1g2.%&e4%&<c1 d1&d1c1g2..fg
13      )2[agfd]8f32%&<c4...>g8.f8.g8d8.c8.d8>a4&a4%a-0
13      < [d8c>ag</f8.]2g8. [d8c>ag</a8.]2g8.
13      MSh,"a<c>D"
13      l16 h-39h-79h-129h-199h-279h-379h-489h-609--------------------
* Synth brass / LA
18      E:MS$03,$00,$30,$02,$00
18      r4
18      l16 e-a-b-<e->b-a- dga<d>ag d-g-a-<d->
18      L
18      l0
18      [cfa2.. dgb1 e-a-<c1> fb-<d1^8>
18      cfa2.. dgb1 e-a-<c1&r1^8>]2
18      l16 <e->b-a-e-a-b-< d>agdga< d->a-g-d- r1
18      l0
18      [cfa2.. dgb1 e-a-<c1> fb-<d1^8>
18       cfa2.. dgb1 e-a-<c1&r1^8>]2
18      [r2..]8
18      [r1]20
18      MSd,">d0a0<d0g"
18      l16 o6 MM1)
18      d8.d16 r2. d8.dr4ddr4. d8.dr8 dd r4 ddr8 MM0 ( >a-e-d-a-rr gdcgrr r4

*-------
* Synth strings / LA
19      E:MS$03,$00,$40,$02,$01
19      r4
19      l16 e-a-b-<e->b-a- dga<d>ag d-g-a-<d->
19      L
19      l0
19      [cfa2.. dgb1 e-a-<c1> fb-<d1^8>
19      cfa2.. dgb1 e-a-<c1&r1^8>]2
19      l16 <e->b-a-e-a-b-< d>agdga< d->a-g-d- r1
19      l0
19      )10[cfa2.. dgb1 e-a-<c1> fb-<d1^8>
19       cfa2.. dgb1 e-a-<c1&r1^8>]2(10
19      [r2..]8
19      )40>[a<df1&r1> a-<df1&r1]5(40
19      MSd,">d0a0<d0g"
19      l16 o4 MM1
19      d8.d16 r2. d8.dr4ddr4. d8.dr8 dd r4 ddr8 MM0 a-e-d-a-rr gdcgrr r4

*-------
```

★私は，エビフライを食べると耳が痛みだすという不幸な境遇のもとに生きています。偉大なる影様，つぐ美様，編様，Dr.D様，哀れな私に救いの手を……。(新潟県中頚城郡・**間間修一17才**)……【**影：耳が痛くなるのがいやなら私が食べてあげよう。**】

```
* Strings / LA
20      E:MS$03,$00,$50,$02,$02
20      r4
20      l16 e-a-b-<e->b-a- dga<d>ag d-g-a-<d->
20      L
20      l0
20      [cfa2.. dgb1 e-a-<c1> fb-<d1^8>
20      cfa2.. dgb1 e-a-<c1&r1^8>]2
20      l16 <e->b-a-e-a-b-< d>agdga< d->a-g-d- r1
20      l0
20      )10[cfa2.. dgb1 e-a-<c1> fb-<d1^8>
20      cfa2.. dgb1 e-a-<c1&r1^8>]2(10
20      [r2..]8
20      )40>[a<df1&r1> a-<df1&r1]5(40
20      MSd,">d0a0<d0g"
20      l16 o4 MM1
20      d8.d16 r2. d8.dr4ddr4. d8.dr8 dd r4 ddr8 MM0 a-e-d-a-rr gdcgrr r4

*-------
* Piano 1 / LA
21      E:MS$03,$00,$60,$02,$04
21      r4
21      o3l16e-a-b-<e->b-a- dga<d>ag d-g-a-<d->
21      L
21      [r1]16
21      o4<e->b-a-e-a-b-< d>agdga< d->a-g-d- r1
21      [r1]16
21      o4l0[[b-<df8>/b-<df16>]3b-<df8ceg8ceg8>]8
21      [r1]20
21      MSd,">d0a0<d0g"
21      l16 o5 MM1 d8.d16 r2.
21      d8.dr4ddr4. d8.dr8 dd r4 ddr8 MM0 >>a-e-d-a-rr gdcgrr r4

*-------
* Piano 2 / LA
22      E:MS$03,$00,$60,$02,$04
22      r4
22      r1
22      L
22      [r1]33r#95
22      [[b-<df8>/b-<df16>]3b-<df8ceg8ceg8>]8
22      <[cdf8 cdf16 cdf8 cdg16 cdg8]40
22      r1r1r1r1r#1

*-------
* Atack / LA
23      E:MS$03,$00,$70,$02,$05
23      r4
23      l16 e-a-b-<e->b-a- dga<d>ag d-g-a-<d->
23      L
23      l0
23      [cfa2.. dgb1 e-a-<c1> fb-<d1^8>
23      cfa2.. dgb1 e-a-<c1&r1^8>]2
23      l16 <e->b-a-e-a-b-< d>agdga< d->a-g-d- r1
23      l0
23      (10[cfa2.. dgb1 e-a-<c1> fb-<d1^8>
23      cfa2.. dgb1 e-a-<c1&r1^8>]2)10
23      >[[b-<df8>/b-<df16>]3b-<df8ceg8ceg8>]8
23      <[cdf8 cdf16 cdf8 cdg16 cdg8]40
23      l16 r1r1r1 o4 a-e-d-a-rr gdcgrr r4

*----------------------------------------------------------------------
*
*       トラックカウントはTrk2だけ384それ以外はData Countは6360、Loop Countは
*     6240になります。また、Trk0とTrk17は使用していません。
*       上記以外の数値がコンパイル時に出た場合(-c,-a,-ajオプション時)、音長の
*     入力ミスがあると思われます。その点を重点的にチェックしてください。
*
*----------------------------------------------------------------------
Piano 2 / LA
22      E:MS$03,$00,$60,$02,$04
22      r4
22      r1
22      L
22      [r1]33r#95
22      [[b-<df8>/b-<df16>]3b-<df8ceg8ceg8>]8
22      <[cdf8 cdf16 cdf8 cdg16 cdg8]40
22      r1r1r1r1r#1

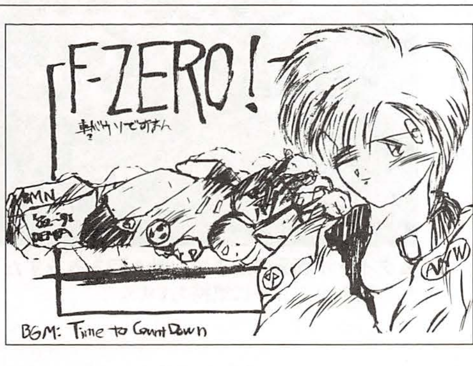
*-------
* Atack / LA
23      E:MS$03,$00,$70,$02,$05
23      r4
23      l16 e-a-b-<e->b-a- dga<d>ag d-g-a-<d->
23      L
23      l0
23      [cfa2.. dgb1 e-a-<c1> fb-<d1^8>
23      cfa2.. dgb1 e-a-<c1&r1^8>]2
23      l16 <e->b-a-e-a-b-< d>agdga< d->a-g-d- r1
23      l0
23      (10[cfa2.. dgb1 e-a-<c1> fb-<d1^8>
23      cfa2.. dgb1 e-a-<c1&r1^8>]2)10
23      >[[b-<df8>/b-<df16>]3b-<df8ceg8ceg8>]8
23      <[cdf8 cdf16 cdf8 cdg16 cdg8]40
23      l16 r1r1r1 o4 a-e-d-a-rr gdcgrr r4

*----------------------------------------------------------------------
*
*       トラックカウントはTrk2だけ384それ以外はData Countは6360、Loop Countは
*     6240になります。また、Trk0とTrk17は使用していません。
*       上記以外の数値がコンパイル時に出た場合(-c,-a,-ajオプション時)、音長の
*     入力ミスがあると思われます。その点を重点的にチェックしてください。
*
*----------------------------------------------------------------------
Piano 2 / LA
22      E:MS$03,$00,$60,$02,$04
22      r4
22      r1
22      L
22      [r1]33r#95
22      [[b-<df8>/b-<df16>]3b-<df8ceg8ceg8>]8
22      <[cdf8 cdf16 cdf8 cdg16 cdg8]40
22      r1r1r1r1r#1

*-------
* Atack / LA
23      E:MS$03,$00,$70,$02,$05
23      r4
23      l16 e-a-b-<e->b-a- dga<d>ag d-g-a-<d->
23      L
23      l0
23      [cfa2.. dgb1 e-a-<c1> fb-<d1^8>
23      cfa2.. dgb1 e-a-<c1&r1^8>]2
23      l16 <e->b-a-e-a-b-< d>agdga< d->a-g-d- r1
23      l0
23      (10[cfa2.. dgb1 e-a-<c1> fb-<d1^8>
23      cfa2.. dgb1 e-a-<c1&r1^8>]2)10
23      >[[b-<df8>/b-<df16>]3b-<df8ceg8ceg8>]8
23      <[cdf8 cdf16 cdf8 cdg16 cdg8]40
23      l16 r1r1r1 o4 a-e-d-a-rr gdcgrr r4

*----------------------------------------------------------------------
*
*       トラックカウントはTrk2だけ384それ以外はData Countは6360、Loop Countは
*     6240になります。また、Trk0とTrk17は使用していません。
*       上記以外の数値がコンパイル時に出た場合(-c,-a,-ajオプション時)、音長の
*     入力ミスがあると思われます。その点を重点的にチェックしてください。
*
*----------------------------------------------------------------------
```


by 東京都港区・ANN―TMN



評…この車じゃー(影)

by 東京都大田区・永山一太



評…なんでしょねー(影)

★経済面の都合でたまにしか買えませんが，買ったときは，時間を忘れて熟読してしまいます。これからも，思わず朝まで読んでしまいそうな記事をどんどん書いてください。(石川県金沢市・**中江克行17才**)……**【つぐ美：朝までベーマガ読んでるなんてエライ。】**

シャープX68000 BASICプログラム・コンテスト in高松 結果速報！



Written by 山下 章

去る1月27日，高松市のシャープビルで，「シャープX68000・BASICプログラム・コンテスト」が開催された。当日会場にこられる人のみ作品の応募可能という条件だったにもかかわらず，大阪・京都・神奈川，さらには福島や金沢からの応募まであり，会場から熱気がヒシヒシと伝わってきた。

応募作品は，①ゲーム部門②ミュージック部門③その他部門の三部門。予選を通過した15作品について，エントリー者がそれぞれ自分の作品を紹介すると，会場からは感嘆の声が。なにしろ，応募作品のレベルが高いのだ。BASIC，もしくはCコンパイラを使ったものという制限がついていたのだが，下手な市販ソフトよりもアイデアにあふれ，良くできたものが続出した。驚いたよ，ホントに。X68Kのハードの性能に，あらためてため息をついた人も多かったようだ。

コンテストは，約200人の来場者による投票と，特別審査員の評価で各賞が決まるシステム。審査委員長には，奥時雄・シャープ電子機器事業本部システム機器営業部長。さらに特別審査員を，今月号から本誌に復帰した古代祐三氏，野田屋電器・大山氏，電波新聞社高松支局長・甲木氏，そしてボクが担当した。

来場者の圧倒的な支持を獲得して大賞に輝いたのは，広島市・藤本幹雄サンが作った『みみず』。これは『シムミミズ』とでも言うべき，みみずの生態シミュレーションだ。みみずのクネクネとした動きには，実はある法則があるという。それを忠実にX68Kでシミュレートしたっていうんだから，凝っているというか何というか。

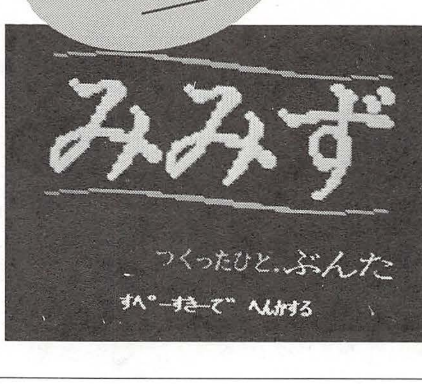
コンテストを終えて，審査委員長の奥時雄部長は「応募作品のレベルが非常に高いですね。できれば，BASICという枠にとらわれず，全国規模でこうした企画を考えていきたい」と話していた。

全国のX68000ユーザーの有志諸君，今から準備をしておくと，将来的にいいことがあるかも……(意味シン)。

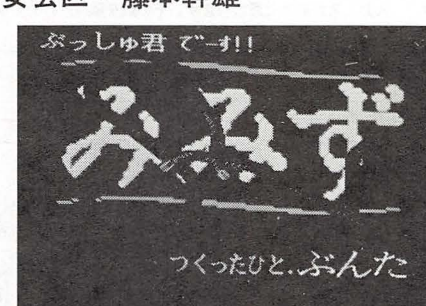
大賞

『みみず』(その他部門)

作者：広島市安芸区・藤本幹雄



土の中をみみずたちが動き回り，土が少なくなってくると，お互いの体を食い合うという生態シミュレーション。みみずたちには，ブッシュ君，サダム君，スカッド君，パトリオット君などの名前がついており，スカット君vsパトリオット君が対決したりする。作者の藤本氏は専門学校の教員。



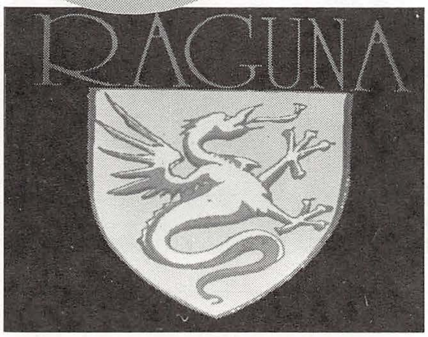
▲タイトル画面の上までも動き回るみみずたち。動きがミョーに気持ちいい。

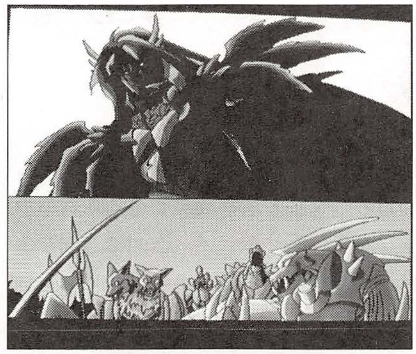
★これが採用されて印刷されたら影さんを尊敬します。「灩碧」を読めた人も尊敬します。(岡山市・孔○14才)……【影：これは「ウドン」と読むのだよ，エッヘン。つぐ美：いいえこれは「コーヒー」よ。影：よーし，じゃあ明日の仕事賭けるか！つぐ美：のった!!】

シャープ賞

『RAGUNA』（ゲーム部門）

作者：愛媛県宇和島市・土山茂三





▲迫力のビジュアル・シーン。ところどころでアニメーションまでしてしまうのだ。



▲ボスキャラ"とかげ男"との対決シーン。さらわれたプリンセスを救え！

20枚に及ぶオープニングのビジュアル・シーンまでついたアクションRPG。異なった武器を持つ数人の主人公キャラを，切り替えながら冒険する。レベル設定はそれぞれのキャラごとにあるという『ガリウスの迷宮』方式。フィールドでは雲が空を流れており，要所要所でボスキャラが登場する。

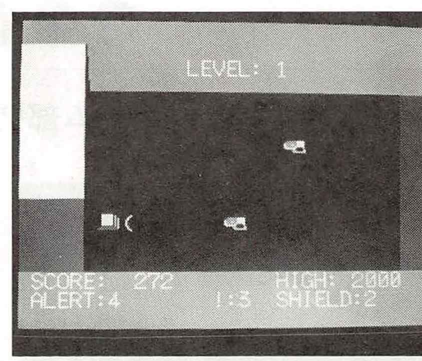
ベーマガ賞

『MAGNE！』（ゲーム部門）

作者：香川県高松市・鴨居大吾



追ってくる戦車を磁石パワーを使って画面右に押しもどすことが目的。自機はAボタンでN極ビーム，BボタンでS極ビームを発射する。敵戦車はN，Sどちらかの磁気を帯びており，同じ極のビームで押しもどすことができる。ただし，ちがう極のビームを撃つと逆に吸いよせてしまう。その戦車がどちらの極なのかを見極め，早く処理するのが必勝法だ。同じ列に異なった磁気を帯びた２台の戦車が登場すると，ボタンを押すタイミングに工夫しなければならない。シンプルな画面ながらもキラリと光るアイデアで，ベーマガ賞を獲得した。**リスト１**にはそのプログラム・リストも公開しているぞ。



▲画面は簡素ではあるが，アイデアはおもしろい。アーケード・ゲームにも応用できそうな気が……。

電波新聞社高松支局長賞

『Dancing2』（ミュージック部門）

作者：埼玉県川越市・阿保　剛

ミュージック部門の中でもっとも良くできていた，自作の曲ディスコティックなリズム・ラインに，ノリの良いメロディーを乗せている。古代祐三氏も「市販ソフトのレベル」との賞賛。

野田屋電機賞

『26体戦えますか』（ゲーム部門）

作者：京都市北区・西村俊也

プログラム・レベルでは文句なくナンバー１の作品。ただし，市販ソフトのアレンジであるため，オリジナリティに欠けるということで，惜しくも大賞には選ばれなかった。音楽・グラフィック・動きのどれも，とてもＣコンパイラとは思えないほどハイレベル。

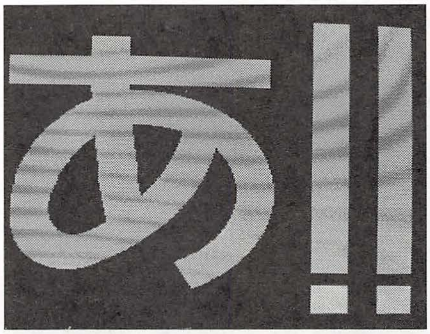
★先日，友人のリクエストでラーメンのつゆにグレープジュースとソースを入れて飲んだけど，結構おいしかった♥（広島市・新野恵貴19才）……【影：私が思うにこういう人はあんまり信用しちゃいけないと思うな。一同：うんうんうんうんうんうんうんうん。】

山下章特別賞

『あ』「その他部門）

作者：徳島県阿南市・蟻馬章生

▶これが問題の！「あ!!」です。



「みなさんを必ずあっと言わせます」と宣言した蟻馬クンがソフトをロードすると，いかにも期待させるミュージックが鳴り響く。それが最高潮に達したところで，画面いっぱいにたった一文字「あ!!」。会場内は大爆笑に包まれた。「あ」の一文字で豪華商品を手に入れちゃうなんて，幸せモノ！　次回は，同じ手は通用しないからね。

古代祐三特別賞

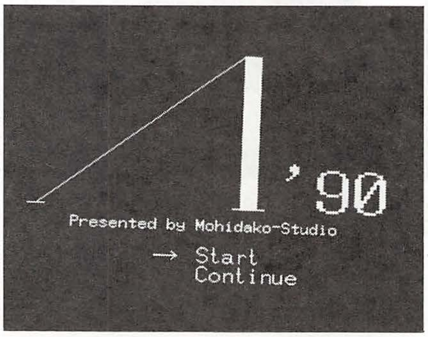
『悪魔城伝説〜Beginning』（ミュージック部門）

作者：岡山市福富中・久保木健嗣

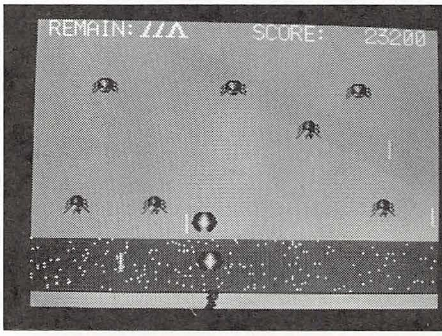
むずかしい曲を自分の耳でしっかりと音取りしたということで，努力賞として古代氏からプレゼント。純粋なBASICとしては，なかなかのデキ。

●●●その他の力作●●●

『ラムダ'90』（ゲーム部門）　作者：福島県郡山市・佐野正弘

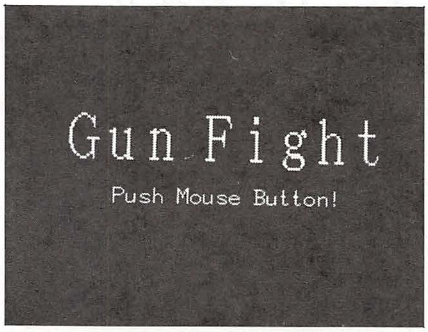


シンプルなシューティングながらも，1面ごとに敵の種類・攻撃が変化していく。古き良き時代を思いださせるという作品にこそ，シューティングの真髄がある？　全33面。コンテストでは賞をのがしたが，遊びこむとじつにおもしろい。

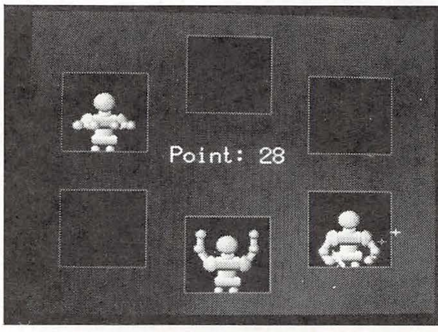


◀本当に熱いシューティング。ベーマガ編集部の面々も燃えた。

『Gun Fight』（ゲーム部門）　作者：広島市東区・平岡丘成



窓枠の中に登場する人物のうち，銃を手にしている者だけをショットする。なつかしの『バンクパニック』に近い。操作はマウス使用。多関節の動きがセールス・ポイント。



◀ゲーム・オーバーになると，全キャラがバンザイをしてオカシイ。

★影さんの知らない世界(その1)。【影：また仕事さぼってる。つぐ美：本当ね。影：ZZZ。つぐ美：こんな影さん大キライ。影：ZZZ〜続く。(和歌山県海南市・もみっす14才)……【つぐ美：続き。影：ZZ…ムニャ…オヤ!?パンツが後ろ前逆に……??】

《リスト1》ベーマガ賞をとった「MAGNE！」のプログラム・リスト

```
  10 /*' * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * *
  20 /* *                    M A G N E !                         *
  30 /* *              Copyright 1990 D.Kamoi(SEIRYU)            *
  40 /* *              Programmed by D.Kamoi 1991/01/16          *
  50 /* *              Music Composed by PuLuLu 1991             *
  60 /* * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * *
 100 /* * * * * * * * * * * *  初期設定  * * * * * * * * * * * * *
 110 screen 0,1,1,1:if strig(1) then screen 0,1,0,1
 120 contrast(0):randomize(int(32767*rnd()-32768*rnd()))
 130 int CP(8)={63,79,95,111,127,143,159,175,191},ex(6),ey(6),es(6),em(6),hy,E,
Z,sp,ec,SH,SC,cj(7)={0,35,40,45,50,60},lev,al,bo,HI(2)={0,2000,4000},te
 140 int gd(35)={0,208,255,255,9,0,20,39,207,11,0,147,40,207,10,40,59,255,207,8
,40,59,43,207,1,239,59,255,207,5}
 150 cls:wipe():sp_palet():spset():m_set():title():sc_init()
 160 /* * * * * * * * * * * *  ゲーム初期設定  * * * * * * * * * * * * *
 170 cls:contrast(15):vpage(2):repeat:a=strig(1):until a:lev=a+(a>2):color 3:lo
cate 13,2
 180 print"LEVEL:";lev:wait(1500):al=1:hy=5:sp=5:ec=0:OC=0:bo=3:SH=1+lev:SC=0:t
e=160:vpage(1)
 190 locate 7,13:print using"#####                #####";SC,HI(lev)
 200 locate 7,14:print using"#          #          #";5-al,bo,SH
 210 for i=1 to 2:e_in2(i):next:start():sp_disp(1):m_play(1,2,3)
 220 /* * * * * * * * * * * *  メインルーチン  * * * * * * * * * * * * *
 230 h_move()
 240 e_stat()
 250 e_move(al)
 260 e_atari()
 270 if strig(1) then wea()
 280 if OC=0 then goto 230
 290 if OC=1 then g_over()
 300 if OC=2 then ending()
 310 goto 170
 320 end
 330 /* * * * * * * * * * * * *  各関数定義  * * * * * * * * * * * * * *
 340 func h_move():/*自機の移動
 350 a=stick(1)
 360 hy=hy+(a=8)-(a=2)+(hy>8)-(hy<0):if hy<0 then hy=Z else if hy>8 then hy=E
 370 sp_move(0,47,CP(hy),0)
 380 endfunc
 390 func e_move(al):/*敵の移動
 400 for i=1 to al+1
 410 switch es(i)
 420 case 2:ex(i)=ex(i)-9:break
 430 case 4:ex(i)=ex(i)-11:break
 440 case 5:ex(i)=ex(i)-14:break
 450 default:break
 460 endswitch
 470 sp_move(i,ex(i),ey(i),1)
 480 next
 490 endfunc
 500 func wea():/*磁気発射・判定
 510 m_play(5):locate 8,hy+4:color strig(1):print "("
 520 for i=1 to al+1
 530 if CP(hy)=ey(i) then check(i)
 540 if ex(i)>239 then ten()
 550 next:locate 8,hy+4:print " "
 560 if strig(1)=3 and bo>0 then bom()
 570 endfunc
 580 func check(i;int):/*当たり判定
 590 k=2+(strig(1)=em(i))
 600 switch k
 610 case 1:ex(i)=ex(i)+19:SC=SC+1:break
 620 case 2:ex(i)=ex(i)-6:SC=SC+3:break
 630 endswitch
 640 endfunc
 650 func e_stat():/*敵移動スピード可変処理
 660 for i=1 to al+1
 670 es(i)=int(rnd()*sp)
 680 next
 690 endfunc
 700 func bom():/*ボム処理
 710 m_play(4):for i=1 to al+1
 720 ex(i)=ex(i)+100:if ex(i)>239 then ten()
 730 next
 740 bo=bo-1:color 3:locate 17,14:print using "#";bo
 750 endfunc
 760 func ten():/*得点加算
 770 SC=SC+20:ec=ec+1:m_play(6):sp_move(i,240,ey(i),2)
 780 locate 7,13:color 3:print using"#####";SC;:e_in2(i)
 790 if ec>cj(al) then levup()
 800 endfunc
 810 func levup():/*レベルアップ処理
 820 al=al+1:te=te+10
 830 if al=5 then OC=2 else m_play(7)
 840 e_in2(al+1):ec=0:color 3
 850 switch lev
 860 case 1:SH=SH+1:bo=bo+1:locate 17,14:print using"#";bo:break
 870 case 2:SC=SC+SH*500+bo*300:locate 7,13:print using"#####";SC:bo=bo+1:break
 880 endswitch
 890 locate 7,14:print using "#";5-al;:locate 27,14:print using "#";SH:m_tempo(
te)
 900 if al>2 then sp=12-lev
 910 endfunc
 920 func e_atari():/*敵衝突処理
 930 color 3:for i=1 to al+1
 940 if ex(i)<32 then SH=SH-1:sp_move(i,32,ey(i),2):locate 27,14:print using "#
";SH;:vpage(4):wait(500):vpage(1):e_in2(i)
 950 next
 960 OC=OC-(SH<0)
 970 endfunc
 980 func wait(k;int):/*ウェイトルーチン
 990 for q=0 to k:next
1000 endfunc
1010 func sc_init():/*画面作成
1020 contrast(0):apage(0):for i=0 to 5
1040 k=i*5:fill(gd(k),gd(k+1),gd(k+2),gd(k+3),gd(k+4))
1050 next
1060 line(40,20,42,59,1):paint(41,57,1):paint(200,0,3)
1070 symbol(8,208,"SCORE:",1,1,1,15,0):symbol(160,208,"HIGH:",1,1,1,15,0)
1080 symbol(8,224,"ALERT:",1,1,1,15,0):symbol(160,224,"SHIELD:"1,1,1,15,0)
1090 symbol(120,224,"!:",1,1,1,15,0)
1100 endfunc
1110 func e_in2(o;int):/*敵初期化
1120 ey(o)=CP(int(rnd()*9)):ex(o)=228
1130 es(o)=int(rnd()*sp)
1140 em(o)=int(rnd()*2)+1
1150 endfunc
1160 func m_set():/*音楽セット
1170 m_init()
1180 str b0$[256],c0$[256],c1$[256],c2$[256]
1190 for i=1 to 8:m_alloc(i,2000):m_assign(i,i):next
1200 dim char v01(4,10)={
1210 35,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3, 0,
1220 31, 5, 7, 2, 2,25, 2, 1, 0, 0, 0,
1230 31, 8, 5, 2, 4,25, 2, 0, 0, 0, 0,
1240 31,10, 5, 2, 5,52, 2,11, 0, 1, 0,
1250 31, 5, 4, 7, 3, 5, 1, 1, 0, 0, 0}
1260 m_vset(1,v01)
1270 dim char v02(4,10)={
1280 62,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3, 0,
1290 31,13, 5, 5, 2, 5, 0, 0, 0, 1, 0,
1300 31,16,11, 8,11, 9, 0, 0, 0, 0, 0,
1310 31,18,12, 6,10, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
1320 31,12,10, 7,10, 2, 0, 0, 0, 0, 0}
1330 m_vset(2,v02)
1340 b0$=">>a8a8<e4>aaaa<e4<
1350 c0$="r4>f4r4f4<
1360 c1$="r4>f4r4f8f8<
1370 c2$="r4>f4r4f8ff<":/*track 1-3:MAIN BGM
1380 m_trk(1,"t160@19v8 q7o4y48,40l16[do]|:  <c1>b1f1g1       :|  r1r1r1r1 [loo
p]")
1390 m_trk(2,"    @1 v11q7o4       l16[do]|:"+b0$+b0$+b0$+b0$+":|"+b0$+b0$+b0$+b
0$+"[loop]")
1400 m_trk(3,"    @2 v12q7o4       l16[do]|:"+c0$+c1$+c0$+c2$+":|"+c0$+c1$+c0$+c
2$+"[loop]")
1410 m_trk(4,"@43l12o7e>l2c") /* BOM ﾊｯｼｬｵﾝ
1420 m_trk(5,"@65@v112l1o5C+16&") /* MAGNE ｺｳｶｵﾝ
1430 m_trk(6,"@54o6l64a<l64c") /* ﾃｷ ﾊｶｲ
1440 m_trk(7,"t150@36@v127|:3l10c&l2a:|") /* ｹｲｺｸｵﾝ
1450 m_trk(8,"@60v15l32c") /* ﾀｲﾌﾟｵﾝ
1460 endfunc
1470 func g_over():/*ゲームオーバー処理
1480 m_stop():cls:for i=0 to 20
1490 vpage(4):wait(500):vpage(8):wait(500):next
1500 vpage(0):sp_off(0,7):color 3:locate 11,7:print"GAME OVER"
1510 locate 10,9:print using "SCORE:#####";SC
1520 if SC>HI(lev) then HI(lev)=SC:locate 6,11:color 6:print "HI-SCORE OF LEVEL
";lev;"!"
1530 wait(35000):color 3
1540 endfunc
1550 func title():/*タイトル作成
1560 vpage(3):apage(1)
1570 for i=1 to 5
1580 symbol(55+i,50,"Ｍ Ａ Ｇ Ｎ Ｅ ！",1,2,2,10-i,0)
1590 next
1600 symbol(70,96,"- DEFENCE OF BASE -",1,1,0,13,0)
1610 symbol(43,207,"Copyright 1990 SEIRYU",1,1,1,15,0)
1620 symbol(64,165,"PUSH TRIGGER TO START",1,1,0,7,0)
1630 symbol(22,183,"Trigger1･･･LEVEL1 Trigger2･･･LEVEL2",1,1,0,10,0)
1640 apage(2):fill(0,0,255,255,13)
1650 apage(3):fill(0,0,255,255,15)
1660 endfunc
1670 func ending():/*エンディング
1680 sp_off(1,6):m_stop():wait(8000):vpage(0):sp_disp(0):cls:color 3
1690 TYPE("CONGRATULATIONS!",8,2,1800)
1700 TYPE("敵を撃退、基地は死守された。",1,4,800)
1710 TYPE("だがこれで終わった訳ではない。",1,5,800)
1720 TYPE("この戦争が続く限り、",1,6,800):TYPE("敵はまた侵攻してくるだろう。",1
,7,800)
1730 TYPE("今後とも貴官の尽力に期待する。",1,8,1200)
1740 TYPE("from General Headquarters",5,9,8000)
1750 locate 4,10:color 6:print "SHIELD LEFT BONUS:";SH*3000*lev:locate 7,11:pri
nt "BOM LEFT BONUS:";bo*5000*lev:SC=SC+bo*lev*5000+SH*lev*3000:wait(10000):if SC
>HI(lev) then HI(lev)=SC
1760 locate 10,13:color 7:print using "SCORE:#####";SC:wait(50000):color 3
1770 endfunc
1780 func TYPE(le;str,mx;int,my;int,wa;int):/*文字タイピング
1790 mn=strlen(le):str mi
1800 for i=1 to mn:mi=left$(le,i)
1810 locate mx,my:print mi
1820 m_play(8):wait(250)
1830 next
1840 wait(wa)
1850 endfunc
1860 func start():/*スタート！
1870 if lev=2 then E=8:Z=0 else E=0:Z=8
1880 locate 7,6:color 6:print"警告！敵、RED ZONEに":locate 7,7:print "突入！迎
撃せよ！！"
1890 m_play(7):wait(12800):locate 7,6:print space$(60);:color 3
1900 endfunc
1910 func spset():/*スプライト設定
1920  sp_clr(0,255)
1930  sp_off(0,127)
1940  sp_disp(1)
1950  dim char c(255)
1960  c={
1970     0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
1980     0, 0, 0, 1,11,11,11,11,11,11,11, 6, 0, 0, 0, 0,
1990     0, 0, 1, 1,11,11,11,11,11,11,11, 6,13, 0, 0, 0,
2000     0, 1, 1, 1,11,11,11,11,11,11,11, 6,13, 8, 0, 0,
2010     0, 1, 1, 1,11,11,11,11,11,11,11, 6,13, 8,13, 0,
2020     0, 1, 1, 1,11,11,11,11,11,11,11, 6,13, 8,13, 0,
2030     0, 1, 1, 1,11,11,11,11,11,11,11, 6,13, 8,13, 0,
2040     0, 1, 1, 1,11,11,11,11,11,11,11, 6,13, 8,13, 0,
2050     0, 1, 1, 1,11,11,11,11,11,11,11, 6,13, 8,13, 0,
2060     0, 1, 1, 1,11,11,11,11,11,11,11, 6,13, 8,13, 0,
2070     0, 1, 1, 1, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6,13, 8,13, 0,
2080     0, 1, 1,10,10,10,10,10,10,10,10,10, 6, 8,13, 0,
2090     0, 1,10,10,10,10,10,10,10,10,10,10,10, 6,13, 0,
2100     0,10,10,10,10,10,10,10,10,10,10,10,10,10, 6, 0,
2110     0, 8, 2, 8, 2, 8, 2, 8, 2, 8, 2, 8, 2, 8, 8, 0,
2120     0, 0, 8, 2, 8, 2, 8, 2, 8, 2, 8, 2, 8, 2, 0, 0
2130  }
2140  sp_def(0,c)
2150   c={
2160     0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
2170     0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
2180     0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 6, 6, 1, 1, 1, 1, 6, 6, 0,
2190     0, 0, 0, 0, 0, 0, 2, 6, 1, 4, 4, 4, 4, 1, 6, 0,
2200     0, 0, 0, 3, 3, 3, 3, 3, 3,15,15,15,15,14, 6, 0,
2210     0, 0, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3,15,15,15,15,15, 2, 0,
2220     0,15, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3,15,15,15,15,15, 0, 0,
2230     0,15, 3, 3, 3,11,11, 3, 3,15,15,15,15,15, 4, 0,
2240     0,15, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3,15,15,15,15,15, 4, 0,
2250     0,15,15, 3, 3, 3, 3, 3,15, 8, 8, 8, 8,15, 0, 0,
2260     0, 0,15,15,15,15,15,15,10, 8, 8, 8, 8, 3, 0, 0,
2270     0, 0, 1, 1, 1, 1, 3, 7,10, 8, 8, 8, 8, 3, 7, 0,
2280     0, 0, 1, 1, 1, 1, 3, 7, 7, 8, 8, 8, 8, 7, 7, 0,
2290     0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 7, 7, 7, 7, 7, 7, 7, 7, 0,
2300     0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0,
2310     0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
2320   }
2330   sp_def(1,c)
2340   c={
2350     0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 6, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
2360     0, 6, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 6, 0, 0, 0, 0, 0, 6, 0,
2370     0, 0, 6, 0, 0, 0, 0, 0, 6, 0, 0, 0, 0, 6, 0, 0,
2380     0, 0, 0, 6, 0, 6, 0, 6, 6, 0, 0, 0, 6, 0, 0, 0,
2390     0, 0, 0, 0, 6, 0, 0, 0, 6, 0, 6, 6, 6, 0, 0, 0,
2400     0, 0, 0, 0, 0, 6, 0, 6, 6, 0, 6, 0, 0, 0, 0, 0,
2410     0, 0, 0, 0, 0, 0, 6, 0, 6, 6, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
2420     0, 0, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 0,
2430     0, 0, 0, 0, 0, 0, 6, 6, 6, 6, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
2440     0, 0, 0, 0, 0, 6, 6, 6, 6, 6, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
2450     0, 0, 0, 0, 6, 0, 0, 6, 6, 0, 6, 0, 0, 0, 0, 0,
2460     0, 0, 0, 6, 0, 0, 6, 6, 0, 0, 6, 6, 0, 0, 0, 0,
2470     0, 0, 6, 0, 0, 6, 0, 6, 0, 6, 0, 0, 6, 0, 0, 0,
2480     0, 6, 0, 0, 0, 0, 6, 0, 0, 0, 0, 0, 6, 0, 0, 0,
2490     0, 0, 0, 0, 0, 0, 6, 6, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
2500     0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 6, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
2510   }
2520   sp_def(2,c)
2530 endfunc
2540 func sp_palet():/*スプライトパレット設定
2550 dim p(16)={0,21140,32,62,1024,1984,1056,2046,32768,63488,32800,63550,33792
,65472,44394,65534}
2560 for i=0 to 15
2570 sp_color(i,p(i),1)
2580 next
2590 endfunc
```

★影さん分身を1匹わけてください。おねがいします。(和歌山県海南市・**イカっす13才**)……【**影**：こんなものでいいんならいくらでも……。**編**：どこへ行くんですか？**影**：いや，分身を産みにちょっとトイレまで……。**つぐ美**：キャー，影さんおゲレツ――!!】

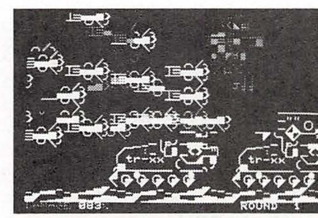
創刊100号記念
「ザ・ベスト・プログラム・コンテスト」最終選考
協賛：花王(株)他各社

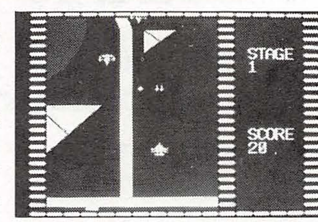
マイコンBASICマガジン90年10月号から91年3月号まで実施しました創刊100号記念キャンペーン「ザ・ベスト・プログラム」コンテストも，みなさんのご協力により，いよいよ最終選考となりました。厳正なるみなさんからの投票により，以下の作品がそれぞれの月のトップ5となりました。

この最終選考では，これら，合計30作品を改めてエントリーし，みなさんに，マイコンBASICマガジンのベストワン・プログラムを選んでもらいます。本誌とじこみの愛読者ハガキに，投票欄がありますので，みなさんが，これこそ最優秀プログラムにふさわしい作品だと思われるエントリー・ナンバーと，そのタイトル名をご記入のうえ，編集部までお送りください。投票欄は3枠ありますが，1作品のみに投票しても結構です。ただし，複数投票の場合は3作品までとします。

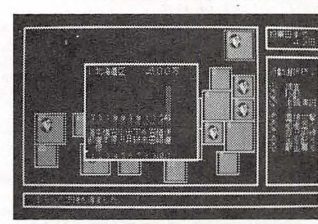
発表は来月号（5月号）の誌上で行ないます。さぁて，6か月間12,000本の投稿プログラムの頂点に立つのはどのプログラムでしょう。来月が楽しみですね。

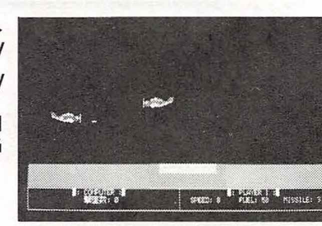
	エントリーコード	対応機種	作品名	作者名
●90年10月号	1	PC-8001	Full-Fire	Bug太郎
	2	90-8801	CHOPGUN	加藤　直樹
	3	PC-88VA	FISRADUTH	長谷川政博
	4	PC-9801	SPEED HOCKEY	本庄　英樹
	5	PC-8801mkIISR	Hard Battle	野村　誠
●90年11月号	6	X68000	Mars Knows！	高橋　秀之
	7	PC-9801	MIDI-MMLドライバ	鈴木　馨
	8	MSX2	成都	成田　宣孝
	9	MSX2	Night Encounter	久保田裕之
	10	FM TOWNS	がんばれたまプラ28号2	ぼく
●90年12月号	11	PC-9801	総選挙	SOICHI
	12	MSX	白い詩人	わたあめちん
	13	PC-9801	BREATH WAVE	加藤　哲也
	14	X1turbo	Cyber Mission	伊藤　敬之
	15	MSX	Fa＝Ryuhdill	薄葉　紀明
●91年1月号	16	PC-9801	W WING	西村　彰宣
	17	PC-8801mkIISR	西の丘	直野　篤史
	18	PC-8801mkIISR	マンション乗っ取り計画	平田　浩嗣
	19	PC-9801	G取りゲーム	ソネ君
	20	PC-9801	GRAND MASTER	今泉　永生
●91年2月号	21	PC-9801	FOE	KPC
	22	PC-6001mkII	SHOOTING STAR	原篠　誠
	23	PC-8801mkIISR	メリー・ダービー	東　裕二
	24	PC-9801	トランプ野郎	赤尾　浩
	25	PC-8801mkIISR	32×16＝こりゃあ便利だ！	勇者かねとつ
●91年3月号	26	X68000	Paper War	Bee
	27	PC-9801	SUPER DEFENSIVE WEAPON	今泉　永生
	28	PC-8801mkIISR	ふうせん	下垣　内泰
	29	PC-8801mkIISR	市長戦線	山本　拓郎
	30	MSX	SHOUTING・KARASU！	加藤　真樹

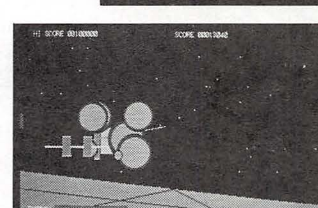

◀Full-Fire

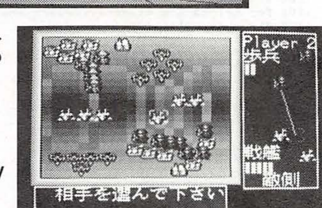


▶Mars Knows！


◀総選挙


▶W WING


◀FOE



▶Paper War

ATARI LYNX
PORTABLE COLOR ENTERTAINMENT SYSTEM

鮮烈出現！

IT'S NEW.

近日発売



COMING SOON!

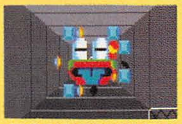
LYNX
THE NEW
GENERATION

拡大・縮小・回転…華麗なビジュアル世界へ！

3.4インチ・バックライト付カラー液晶ハンディゲームマシン

●使用電源：アルカリ単3乾電池6本(DC9V)／ACアダプター(オプション)／シガレットライターアダプター・12V車専用(オプション)●バッテリーライフ：約5.5時間(アルカリ乾電池使用時)●消費電力：3W●外形寸法：235㎜(幅)×110㎜(奥行)×50㎜(高さ)●重量：約550g（含電池）●CPU：65CO2系●クロック周波数：16MHz●メモリ：64Kバイト●画面：3.4インチ・バックライト付カラー液晶（色数16階調・4096色）●サウンド：4音源ステレオ／スピーカ(40φ）内蔵／ステレオ・ヘッドホン端子付●COMLYNX端子：双方向62500ビット／秒●機能：画面内拡大・縮小・回転表示可能／FLIP（画面上下反転）可能／横画面・縦画面対応／8台までマルチプレイ可能／バックライトON･OFF可能●ソフトウェア最大容量：8ビット(1Mバイト)

LYNXゲームカード〈対戦〉強力作同時発売



ROBOSQUASH
ロボスカッシュ
標準小売価格
¥4,300(税別)



SHANGHAI
シャンハイ
標準小売価格
¥4,800(税別)

いつでもどこでもLYNXを
もっとエンジョイ！

●ポーチ
標準小売価格¥2,800(税別)

●キャリングケース
標準小売価格¥3,800(税別)

3月15日発売

●お近くに取扱い店が見当たらない場合は……　東京(03)3455-6161
ムーミンLYNXテレフォンサービスまでご連絡ください。大阪(06) 251-4001

ATARI

製造元　ATARI JAPAN CORPORATION

総発売元　mumin 株式会社ムーミン

本社　〒105 東京都港区芝3-1-14 日本生命赤羽橋ビル7F　電話(03)3455-6161(代表)　FAX(03)3454-0775

大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1-3-4 日本生命長堀橋ビル5F　電話(06) 251-4001(代表)　FAX(06) 243-0522

S.S.T. BAND Formula TOUR '91



S.S.T. BAND TOUR

東京公演

公演日　５月２日㈭
会　場　中野サンプラザホール
開　場　6:00 PM
開　演　6:30 PM

チケット取扱（東京）
チケットぴあ　☎03-5237-9999
チケットセゾン　☎03-5990-9999
丸井チケットガイド　☎03-3363-9999
ＣＮプレイガイド　☎03-3257-9999

大阪公演

公演日　５月４日㈯
会　場　大阪厚生年金中ホール
開　場　5:00 PM
開　演　5:30 PM

チケット取扱（大阪）
スターライト　☎06-533-6699
チケットぴあ　☎06-363-9999
チケットセゾン　☎06-308-9999

問い合わせ グローバルエンタープライズ　☎03-3496-1341

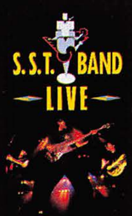
入場料全席指定
￥3,200（税込）
チケット発売
３月10日㈰

特報
S.S.T. BAND
ニューアルバム
制作開始！
４月発売予定

DISCOGRAPHY



S.S.T. BAND LIVE
CD：PCCB-00042
￥2,500(税込)



S.S.T. BAND LIVE
VIDEO：PCVP-10405
￥4,800(税込)

SCITRON INFORMATION

サイトロンファンクラブFSG第4期会員募集！

ゲームミュージックをこよなく愛する人達へ、只今GMファンクラブ「FSG」では会員を募集中。詳しい事は、62円切手を貼った返信用封筒（あなたの住所、氏名を書いてね）を同封の上、次の宛先まで送ってね。折り返し入会案内書を送ります。
また、このファンクラブでいっしょに手伝ってくれるスタッフも募集しています。(運営及び会報編集)
簡単なプロフィール、ゲームミュージックに関するコメントを書いて「STAFF募集」係まで送ってね。４月以降から動ける人もOKだよ！
〒150 東京都渋谷区神宮前６—25—８
神宮前コーポラス903号 サイトロン・アンド・アート ㈱内FSG,
「入会案内書希望しちゃう」係

サイトロンテレフォンインフォメーション　東京03-3236-4000

発売元：PONY CANYON INC. サイトロンレーベル
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
TEL 03-3221-3151
制　作：サイトロン・アンド・アート㈱
販売元：㈱ポニーキャニオン販売

SCITRON

PONY CANYON

GAME MUSIC

CD
3.21 ON SALE
新生アルフライラ(カプコン・サウンドチーム)ニューアルバム

ゲーメスト大賞受賞作「ファイナルファイト」のニューアレンジを含む全４曲と、一世を風靡した「ストリートファイター」の続編「ストリートファイターⅡ」をはじめＣＰシステムの強力アイテム４タイトルのオリジナルバージョンをＣＤ２枚にわたって完全収録！

〈収録ゲームタイトル〉
ストリートファイターⅡ
マジックソード
U.S.ネイビー
チキチキボーイズ(オリジナルのみ)
ファイナルファイト(アレンジのみ)

CD 2 枚組：PCCB-00056
￥3,500（税込）

特典：アルフ ライラ・バンドロゴステッカー、楽譜



G.S.M. 1500 SERIES

スーパープライス
1500円でCDミニアルバム続々登場!!
3.21 ON SALE
ＣＤのみ発売　各￥1,500（税込）
特典：ＣＤケースサイズ・カラーステッカー

COLUMNS・COLUMNS II／SEGA
コラムス・コラムスII／セガ

パズルゲームの大ブームを巻き起こしたセガの人気ゲーム「コラムス」と新作「コラムスII」カップリング盤の登場！オリジナルバージョンに加え、ＳＥエディットバージョンも収録。解説書、楽譜付。
PCCB-00057

E.D.F. EARTH DEFENSE FORCE
E.D.F.／JALECO
E.D.F.／ジャレコ

ジャレコの最新シューティングゲーム「E.D.F.」のオリジナルバージョンと、作曲者自身の手による組曲アレンジバージョンを収録。解説書、楽譜付。
PCCB-00058



これが"てっぺん"。
ゲームセンターから"モンスター"マシンが飛び出した。その名は「ネオ・ジオ」。最大330メガの大容量を始めとするハイパースペックが、これまでの家庭用ゲームマシンのすべての常識をはるかに越えた。ドラマチックワールドがキミを待つ。"てっぺん"を手にせよ!
すべてに"リアル"。
The Future Is Now
SNK
▶League Bowling
[リーグボウリング]
ポップでホットでスリリング、
エブリバディが盛り上がる
▶Joy Joy Kid
[ジョイジョイキッド]
私の名は金星の女神ビーナス
▶Ninja Combat
[ニンジャコンバット]
3次元立体サウンド機能
▶Cyber Lip
[サイバーリップ]
軍用コンピュータが暴走
3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー搭載
"ダントツ"MVS。
ゲームセンターでも「ネオ・ジオ」のパワーは圧巻。可能性を満載し、さらに進化を遂げる。
"オドロキ"メモリーカード。
MEMORY CARD
Max 330mega Pro-Gear spec Advanced Entertainment System NEO・GEO
ネオ・ジオの誘惑
[ザ・スーパースパイ]
テロ組織を粉砕すべく、
唯ひとり敵の中へ
3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー搭載
▶The Super Spy
"てっぺん"ネオ・ジオ。
ゲームセンターマシン〔MVS〕の興奮をそのまま家庭で。脅威の体験を保証しよう。
胸熱くするエキサイティング・ラインナップ、集結。—今後も続々登場、乞うご期待!—
ナム-1975
ベースボールスターズプロフェッショナル
トッププレイヤースゴルフ
麻雀狂列伝
マジシャンロード
魔の世界へ
ライディングヒーロー
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
通信販売のお知らせ
通販専用フリーダイヤル
0120-06-8058
本体・ゲームソフト・オプション類がすべて"通信販売"でお求め頂けます。お支払い方法も一括払い(現金書留・郵便為替・銀行振込)のほか、手軽な分割払いをご用意。詳しくは、通話料金無料の専用のフリーダイヤルまで。ご希望の方には通販案内をお送りしています。
「ネオ・ジオ」に関するあらゆるご質問・ご相談にお答えする"なんでも相談室"で、お近くのお店を即ご紹介いたします。もちろん、新作情報、ゲームの質問等もお待ちしています。
ネオ・ジオなんでも相談室
☎06-338-8188
株式会社 エス・エヌ・ケイ●大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号 ●営業本部 〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12 リュンヌヴィラージュビル 実用新案出願中 「NEO・GEO」はSNKの登録商標です。C 1991 SNK CORP



MD
SEGA
正義か、邪悪か、戦いの超時空!!
平和な王国を築いていたバハムート大陸に、
突如訪れた〃闇の時代〃。
悪魔が、邪心が、次々と蘇り、
また、バハムートを我が物にせんと野心に燃えた
人間たちが兵を挙げた。
しかし、
平和を愛するエルフや人間たちも、
正邪入り乱れるバハムートを
再び平定すべく立ち上がった。
遙かなる幻想の大陸で繰り広げられる
ファンタジーシミュレーション。
戦いは時空を超えて展開する…。
バハムート戦記™
6,800円 3月8日発売
ゲームギアパールホワイトバージョン
限定発売決定!!
MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ
＊メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
＊表示価格は、すべて消費税抜きの標準小売価格です。
株式会社 セガ・エンタープライゼス
お問い合わせは 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話 03(3742)7068 お客様サービスセンター

さらわれた女王はどこに？ 今、



illustration：天野 喜孝


すべてラプラスの魔
顔や形は違っても
中身は同じラプラスの魔
どれもがみんな恐ろしい
本格ホラーRPG　ゴーストハンターシリーズ#1
ラプラスの魔
●原作/安田　均　●音楽/小坂　明子
■X68000
5"2HD　3枚組
標準価格8,700円
■MSX2
VRAM 128K　2DD 2枚組
標準価格7,800円
■PC-9801
■PC-8801SR
■X-1
標準価格7,800円
BOOKS.
●角川文庫（小説）
●コンプコミックス（コミック）
●ビジネスアスキー（ゲームブック）
ユーザーズテレホン　☎大阪06(315)8255
平日の午後1時半から6時の間は、お問い合わせに直接お答えします。
その他の時間と土・日・祝日はまるまる24時間録音もできるテープサービスです。
◆標準価格に消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替（大阪8-303340）にてお申し込み下さい。
送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。
Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー　ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

TACTICAL OPERATION

MOBILE SUIT

GUNDAM

©創通エージェンシー・サンライズ

画　美樹本　晴彦

4月5日新発売
PC8801-SR以降対応
ディスク3枚組予定
9800円(税別)



「MOBILE SUIT GUNDAMタクティカル・オペレーション」は、テレビシリーズ版初代ガンダムの世界をシミュレートした、コンピューターゲームです。このゲームは、すでに発売されている9801版の「クラシック・オペレーション」及び「デザート・オペレーション」の移植版ではありません。88ユーザーからの熱いリクエストにお答えして8801版のために開発された新しいゲームです。







画面写真は開発中の物のです。

ここが違う88版ガンダム!!

- ●増援出来るユニットの数が、両軍合わせて100に！
- ●マップサイズが64×64に拡大、ZOCルールの追加。
- ●移動時に味方ユニットは、飛び越し可能。
- ●地形効果による戦闘時の防御力の設定。
- ●ターンの初めに増援出来るユニットを、スロットマシーンでプレイヤーが選択。
- ●他、変更追加の仕様多数!!

■電話・FAXにて予約受付中！ユーザー対応TEL03(3924)5435 FAX03(3978)3498で注文を受け付けております。住所・氏名・電話番号・メディアをはっきりとおっしゃって下さい。商品は発売日にお手元に届きます。

■発売日前に当社の直接通販で予約いただいた方に、ファミリーソフトオリジナル12インチCD『TESORITO(テソリート)』(当社ゲームのイメージミュージック、ガンダムシリーズ等)を先着2000名様にプレゼント!!

CLASSIC OPERATION　UC0079・UC0093　ディスク2枚組　¥8800(税別)
DESERT OPERATION　UC0080・UC0088　ディスク3枚組　¥9800(税別)

〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25
シャローム大泉301号

Family Soft


HOME DATA
死ぬまで転がせ!
不眠不球の面白さ
MARBLE MADNESS
マーブルマッドネス
● 対応機種
X68000 シリーズ 3月15日発売(5″2HD)
PC-98 VM以降 3月30日発売(5″2HD 3.5″2HD)
(VMは要16色ボード・要640KB)
FM TOWNS シリーズ 4月下旬
各 ¥9,700(消費税別)
© ATARI GAMES CORP © TENGEN INC © TENGEN LTD
〈プログラマー募集〉
アセンブラ、Cでプログラムの組める人、経験者優遇
詳細はTELにて。 担当 倪(ニイ)まで
HOME DATA
株式会社ホームデータ
〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10 ホームデータビル
Phone:078(261)2790(代) FAX:078(261)2792

未来とは定められ

人類の歴史は偶然の結果の記録ではない。
それは、定められたひとつの目的にしたがって操作された結果である。
あらゆる予言の書の存在…。
なぜ人が未来を知り得るのであろうか？
人類は定められた運命を変える事ができるのか？





X68000 ONLY 5"2HD(5枚組) **価格¥12,000(税抜)**

■マウスオペレーションで簡単操作　■200枚を超える美しいグラフィック
■史実の謎に迫る野心的ストーリー　■現地取材をもとにしたリアルな構成

スペキュレーティブ・アドベンチャー

シグナトリー

SIGNATORY

―調印者―

提供■NCS　制作総指揮・総監督・原作■鈴木 力　脚本■成田伸子　出演■ケニー・フィリップ/バーバラ・ドゥーティ/トーマス・スウェイジ他　制作■Tenky

■制作スタッフ■スクリプト/皆川正三 ■SE・プログラム/橋谷利幸 ■メイン・プログラム/Hかずき ■チーフデザイン/石井秀明 ■デザイン/本間繁二郎/大村政幸/矢田 智/古澤雅子 ■音楽・効果音/高橋大昌 ■NY・南米取材/青空風太郎 ■NY取材協力/氷上 情

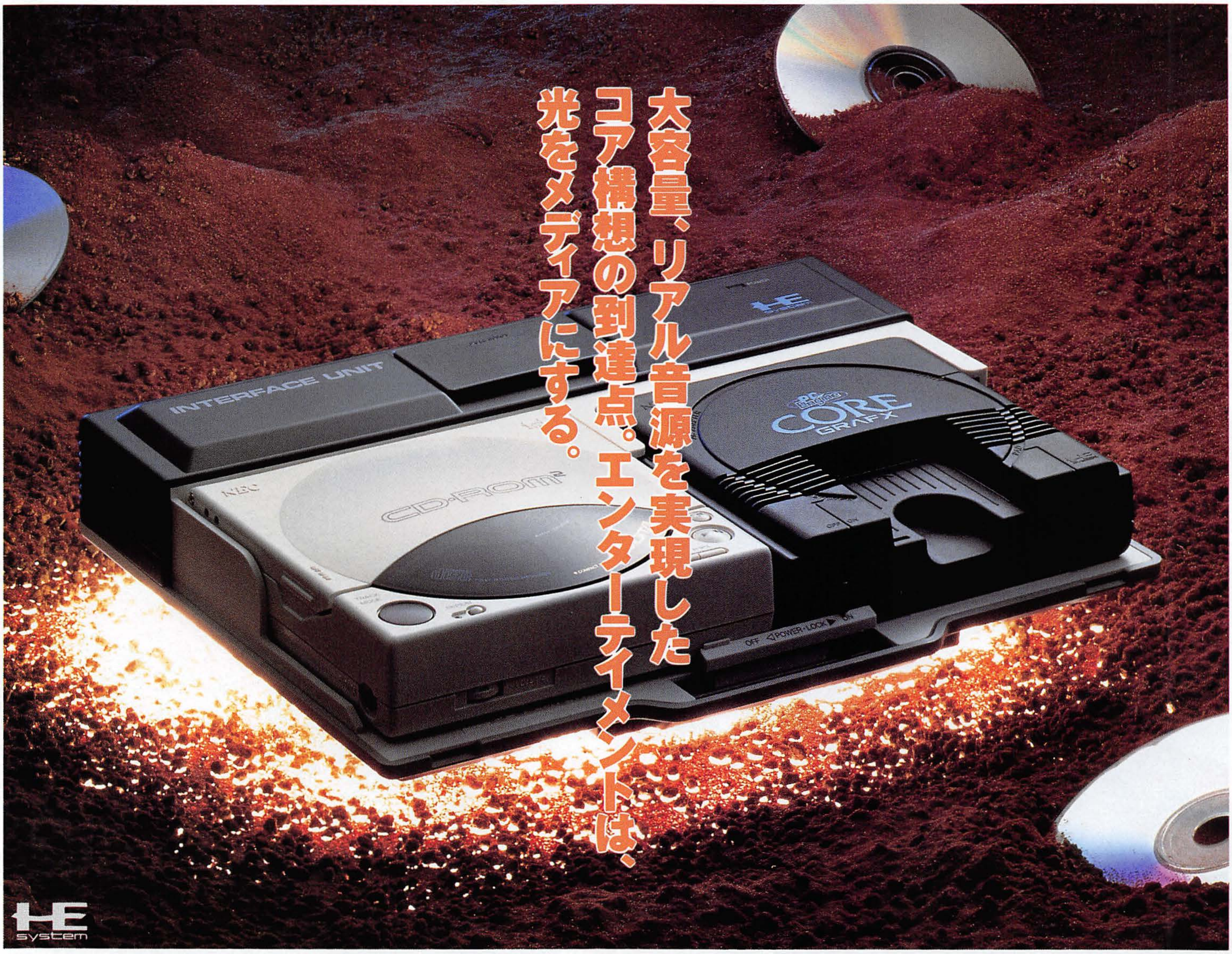
オリジナルテレカ・プレゼント！「シグナトリー」をお買い上げ頂き商品内のユーザー・ハガキをお送り下さった方の中から、先着500名様にオリジナルテレカをプレゼント。

YOUNG メサイヤ MASIYA


た運命なのか？
3月29日より全国公開予定！


ファミリー コンピュータTM用カセット
ファミスタ'91
今回は1人1人に守備力の差がついた。攻・守・走のバランスをとってペナントレースを闘おう！
データと技で優勝だ！
好評発売中！
4,900円
(税 別)
GAME BOY
ゲームボーイ版ファミスタもよろしくね!!
namcot
DMG-FSJ
対戦型
1人でも遊べます
ファミスタ
GAME BOY
対戦型
1人でも遊べます
ファミスタ
ゲームボーイ ファミリー コンピュータ は任天堂の商標です。

NEC



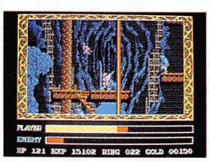




PCエンジンCD-ROM²システム(CDR-30A＋IFU-30A)
標準価格57,300円(税別)
※PCエンジンコアグラフィックス〈標準価格24,800円(税別)〉、ROM²アンプ〈標準価格24,800円(税別)スピーカーを含む〉は別売りです。

PCエンジンコア構想の到達点、CD-ROM²システム。540メガバイトにおよぶ大容量は、表現力や情報量に圧倒的な差を見せつけ、CDならではのデジタルサウンドによる生の音楽や肉声が、かつてない迫力を生み出す。ゲームを越えたスーパーエンターテイメントメディア。感動は光の次元へと突入する。

超本格RPG続々登場。PCエンジンだから、CDロムだから、RPGの奥行きがちがう。



アドルの新たなる冒険。
不朽の名作イースⅠ・Ⅱの続編、ついに登場。

イースⅢ ワンダラーズフロムイース

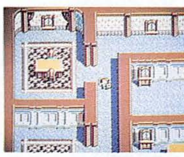
希望小売価格7,200円(税別)
©1991 HUDSON SOFT ©1989 FALCOM
3月22日発売



アニメを超えたスーパービジュアルRPG。
あの前作が、パワーアップ。

コズミックファンタジー2 冒険少年バン

希望小売価格6,780円(税別)
©1991 TELENET JAPAN ©1991 OCHI KAZUHIRO
4月上旬発売予定



パソコン版で多くのファンを魅了した大傑作、
CDロムに超完全移植。

魔晶伝紀ラ・ヴァルー

希望小売価格7,200円(税別)
©KOGADO STUDIO
3月22日発売予定



時空を超えて展開される壮大な戦いの譜。
パソコンARPGの名作登場。

エグザイル～時の狭間へ～

希望小売価格6,780円(税別)
©TELENET JAPAN 1991
3月29日発売

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売のRFユニット〈PI-AN3：標準価格4,980円(税別)〉が必要になります。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



HELLFIRE S

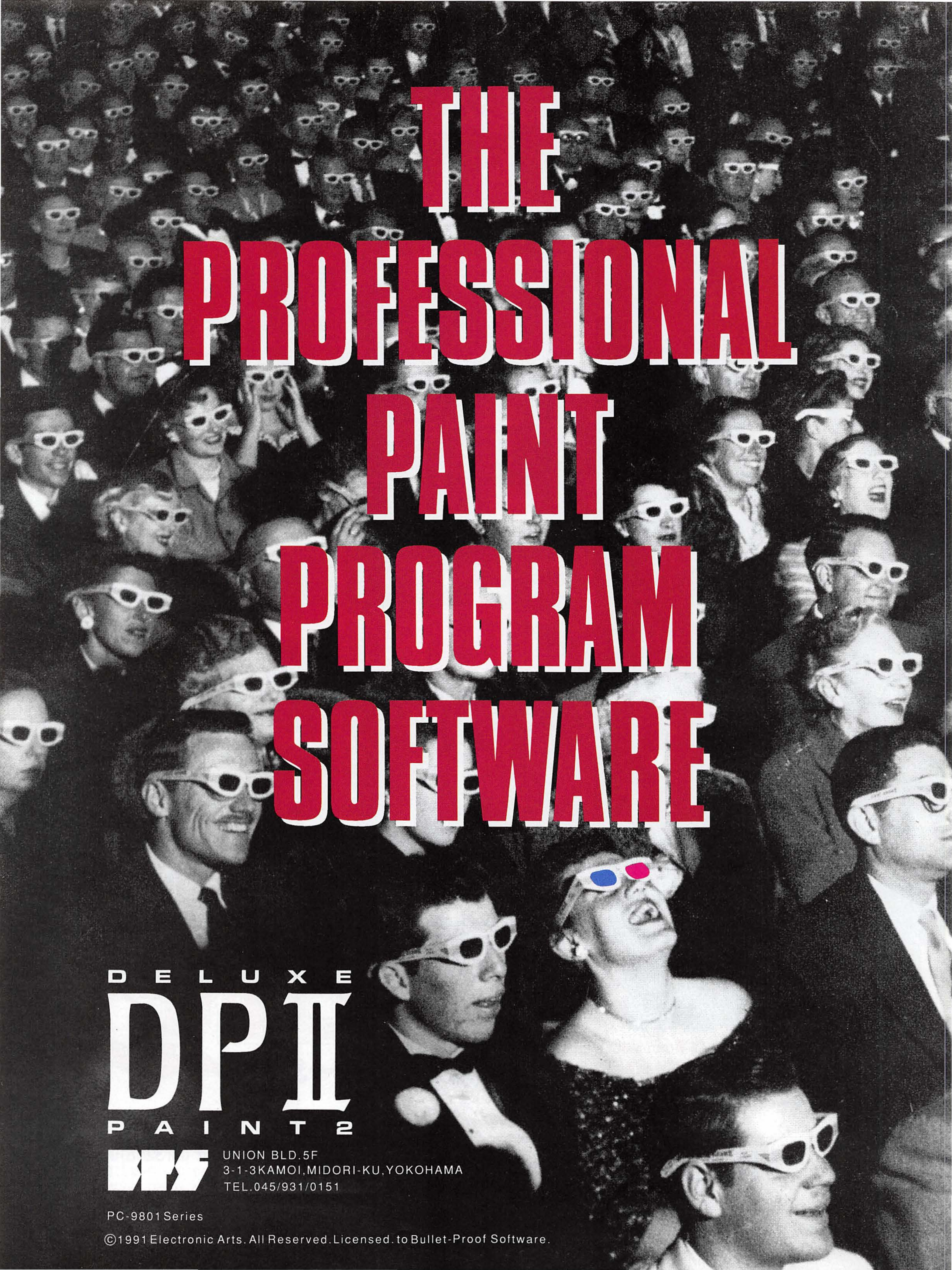
ヘルファイアーS

近日発売! 標準小売価格 **6800**円(税別)

NECアベニュー株式会社

ニューメディア事業部/〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル

お問い合わせ 03(3288)0330
●平日/午前10:00〜午後7:00
テープサービス03(3288)0880



THE
PROFESSIONAL
PAINT
PROGRAM
SOFTWARE
DELUXE
DP II
PAINT 2
UNION BLD.5F
3-1-3KAMOI,MIDORI-KU,YOKOHAMA
TEL.045/931/0151
PC-9801 Series
©1991 Electronic Arts. All Reserved. Licensed. to Bullet-Proof Software.

ゲーム・ミュージックの宝庫 キング G.A.M シリーズ 発売元●キングレコード株式会社

待望のパーフェクト・コレクション・シリーズ

第3弾「イースIII」(2枚組)遂に登場!!

"果てしなく続くイース・サウンド・バトル"



PERFECT COLLECTION Ys WANDERERS FROM YS III

3.15 RELEASE

今回はシリーズ3作目ということで内容もリニューアル。

disc1は、おなじみの全曲スペシャル・アレンジ・ヴァージョン。3回目の登場の米光亮に加え、鶴由雄、斉藤寛志の二人が新たに参加、3人の競作により、イース・サウンドワールドがさらに充実したと言えよう。

disc2の今回の目玉は日本ファルコムのサウンドスタッフによるJ.D.K.アレンジヴァージョン。彼等が自分達の作品をどのようにアレンジするかを、ぜひ君達の耳で確かめてほしい。その他、ハープをフィーチャーしたニューエイジヴァージョン、ギタリストの鳥山雄司、林有三、土方隆行をアレンジャーに迎えたボーカル・ヴァージョン、インスト・ヴァージョンなど強力作品が目じろ押しだ。初回特典は前回同様カラーピクチャーディスク。毎回速攻で品切れしてしまうので"何がなんでもピクチャーディスク"という君は予約するか、3月15日朝一でレコード屋にかけこむことをお推めする。

CD◎KICA-1021～22(2枚組)税込¥3,800

Falcom

NOW ON SALE!

PERFECT COLLECTION Ys
(2枚組)



CD■KICA-1012～3
税込¥3,800

◀disc.1▶

イース、イースIIのゲームに収録されている全曲(Ys 15曲)(YsII 25曲)を米光亮がスペシャル・アレンジ。

◀disc.2▶

ボーカル・バージョン、スーパー・アレンジ・バージョン、ニューエイジ・ミュージック・バージョン、そして、ファルコムのJ.D.K.バンドによるアレンジ・バージョンなどイースシリーズの中から、ランダムにセレクト!!



PERFECT COLLECTION YsII
(2枚組)

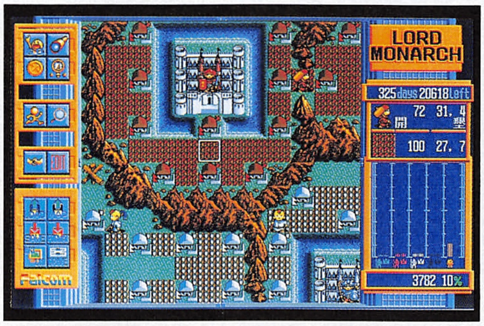
CD■KICA-1014～5
税込¥3,800

3月21日発売決定!!

クワを担いだキャラが、元気に走っていって村を作る。だが、国を育てるゲームだと思ってはいけない。簡単な約束がいくつかあるだけで、とてもシンプルなゲームだ。入り組んだ内容を解き明かしていくことを楽しむゲームではない。

たいていの場合、国は放っておいても大きくなってくれる。そこに土地があれば、キャラは自動的に村を作り、自己増殖してまた別なところに村を作る。村を作るのにキャラが使われてしまうので、キャラは村を出たり入ったりしているように見える。マップの上に必ずキャラがいるとは限らない。ある場面では、目で追うことが難しいほど多くのキャラが走り回っていたかと思うと、次の瞬間には人っ子ひとりいなくなってしまう。

ただでさえ、いちじるしくキャラの数が増えたり減ったりする上に、隣国と戦闘が始まったりするとなおさらだ。ひとつの村を間にして、敵味方のキャラが両側から列をなしてなだれ込んでくる。負けたキャラは、どんどん消えていってしまう。人数の多い側が必ず勝つといっても、戦闘で消耗したキャラは次の戦いに勝てるとは限らない。相手を押し込んだかと思うと、ほんのちょっとしたきっかけで押し戻されてしまったりもする。



この微妙なバランスが、ゲーム全体のデザインに一貫して流れている。橋や柵を作るにしても、壊すにしても、それにかかわっている人数がものをいう。強いキャラひとつだけでは、ぜったいに勝てない。全体の流れをコントロールすることが要求される。このダイナミズムともいうべきものが、楽しさの根本だ。

この展開が、リアルタイムなパズルといった印象を与えるかもしれない。しかし、スピードが問題なのではなく、ゲームが常に流動していることが大きな特徴となっているわけだ。プレイヤーが指示をだしているかどうかにかかわらずキャラが動き続けていることも、ゲームに小気味の良いテンポを生み出している。

このあたりに、まだ慣れていない内でも楽しめる形がある。短時間で勝敗がはっきりとつくから、たとえ負けたとしても、もう一度挑戦したくなるし、よりキレイな勝ち方をしてみたくなる。そんな純粋な楽しさにあふれているゲームだ。

◆対応機種：PC-9801VM以降 PC-98DO/DO+
PC-286/386シリーズ

PC-9801UV以降 PC-286/386シリーズ 、PC-286BOOK PC-98N/NS、PC-286NOTE F

◆定　価：5"2HD 2枚組　3.5"2HD 2枚組
¥9,800（税別）

オプション：＊バスマウス対応
＊サウンドボード（PC-9801-26K）、ジョイスティック対応
＊液晶ディスプレイ対応（8階調表示白黒液晶ディスプレイ専用モード付）
＊I/Oバンク方式増設RAMボード対応
＊NEC純正EMSボード（PC-9801-53）対応
＊RAMドライブ対応
＊マップエディター機能付

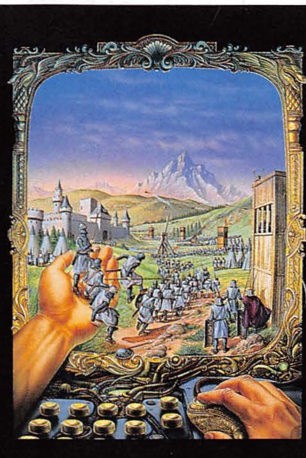
注　意：◆要RAM640KB。
◆PC-9801-26K以外のサウンドボードには対応していません。
◆PC-9801VM2/VM4/VFは、16色ボード（PC-9801-24）が必要です。
◆EMSボードを使用の場合でも、FM音源機能を利用できます。
◆アナログディスプレイまたは8階調表示液晶ディスプレイが必要です。
デジタルディスプレイには対応していません。
◆PC-9801/E/F/M/U/XA/LT/HAでは動作しません。

LORD MONARCH

Falcom 10th Anniversary Works

ファルコム10周年記念作品

ロードモナーク

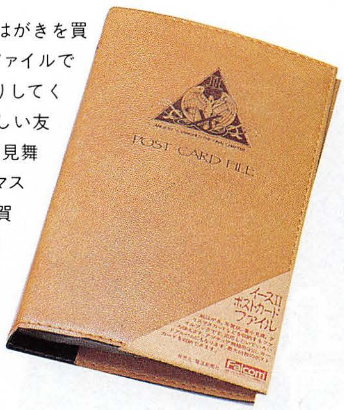


Falcom

NIHON FALCOM INCORPORATION

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 TEL.0425(27)6501

どんどん広がるイース



観光地で絵はがきを買ったらこのファイルで思い出づくりしてください　親しい友人からの暑中見舞いも、クリスマスカードも、年賀状もしっかりこの中に保存しておこう

イースⅡポストカードファイル　価格1,133円



友達のワが広がったらぜひ使ってください。便箋、封筒、イースの本シールとテレフォンカードのセットです。キミの友達がイースファンなら、さっそくこれで、コミュニケーション!!

イースⅡ友情の通信具　価格1,444円



シブさがうれしいイースの定期入れです。

イースのパスケース　価格1,236円



テレフォンカード、オレンジカードのコレクター必携のファイルブックです。60枚まで収納できます。イースに出てくる宝物のように大切にしてくださいね。

イースⅡテレカファイル　価格1,133円



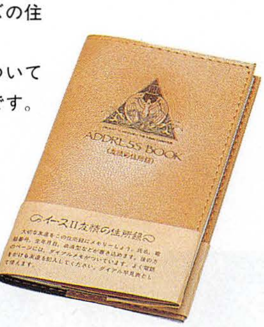
イースの色鉛筆(12色)　価格1,133円

四角いちょっと変わった色鉛筆です。パズルにもなる!?。セットの0～7番までは、デジタルRGB出力の色番号に合わせて使えます。ドット絵デザインやイメージスケッチに使ってください。



イースの世界をイメージしたカンペンセットです。カンペンケース、鉛筆(6本)、イースの本字消しのセットです。

イースⅡマジカルボックス　価格1,009円



どんどん広げよう友達のワ！ポケットサイズの住所録です。
電話番号早見表がついていて、とても便利です。

イースⅡ友情の住所録　価格927円



シンプルでとても丈夫なバッグです。サイズが大きいのでいろいろ入ります。出掛ける時は、忘れずに。

イースの麻袋(アサブクロ)　価格1,854円





イースキーホルダー(金色)　**イースⅡキーホルダー**(銀色)

キーホルダーは飾りだけじゃなく、鍵(カギ)をなくさないようにする物でもあります。ゲーム中に出てくる鍵にも付けてあげたいね。

価格 各1,009円

の世界。

©Falcom

DEMPA/ペンタン



下敷きの裏面は武器や鎧のイラストで飾られています。

イースII下敷 Aタイプ
価格206円



下敷きの裏面は、コワーイ、モンスター達のイラスト集です。

イースII下敷 Bタイプ
価格206円

※下敷のみ購入される方
通信販売で下敷のみを申し込まれる方は、合計5枚以上になるように申し込んでください。



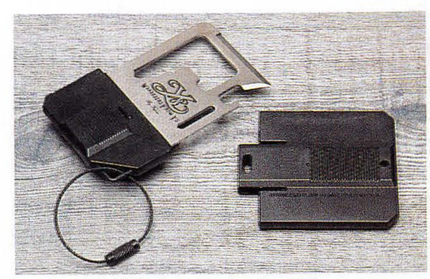
イースのイラストで飾られた美しい壁掛けです。キミの部屋のムードを盛り上げる最高のツールとなるでしょう。

イースIIタペストリー
価格2,987円



マウスを使う時には、絶対あった方がいい。最新型のマウスマットです。マウスの操作性が抜群に上がります。金色のイースのロゴが黒地に映えて、とても格調高く仕上がりました。デンパクリエイティブグッズが誇るマウスマットを100%使用しております。

イースのマウスマット
定価1,957円



これ一つで何通りもの使い方ができるプレートです。普通、サバイバルプレートとも呼ばれています。キャンプなどのアウトドアライフには、とても便利なツールだと伝えられています。
(マニュアルのノリですいません)

イースの冒険具
定価2,369円



好評の脱着式のコインポケットがついています。もちろんカードケースだって付いていますよ。

イースIIウォーレット(イースの財布)
価格1,236円



「ワンダラー・フローム・イース」のロゴ入りマグカップです。陶器ですので取り扱いに注意してください。

イースロゴ・マグカップ
定価824円



とてもおしゃれなイースグッズです。シャープ・ペンシル、黒ボールペン、赤ボールペンのセットです。それぞれ、ロゴマークの色で種類の区別ができます。

イースのペンセット
定価1,205円

紹介 みんな来てね!

anime studio熊谷店
熊谷駅北口より歩いて5分。ダイエーのななめ前。
〒360 埼玉県熊谷市銀座2-80
☎0485(22)5591

パソコンソフトCPU
大宮駅、東口より歩いて2分。高島屋の交差点近く。
〒330 埼玉県大宮市大門町2-68
☎048(648)2667



ブリキのカンで作られた宝箱型貯金箱です。無駄遣いは禁物。欲しい物のためにじっと我慢してお金を貯めよう。この貯金箱がいっぱいになった時、キミの本当の宝箱となるでしょう。宝箱は、鍵がかかっています。「リリアの鍵」で開ける事ができます。
さて、その「リリアの鍵」は一体どこに………?

イースの貯金箱
価格1,133円

申し込み方法

お近くにお店がない場合は、通信販売で購入できます。通信販売の方法は、本誌に折り込まれている支払い通知表(横長の赤い印字の紙)を使った郵便振替によるものと、現金書留によるものがあります。必ずどちらかで申し込んでください。送料はご希望の商品の合計金額が5,000円以内の場合、360円です。5,000円以上の場合は無料です。(税込)

グッズ取扱店募集中

DEMPA/ペンタンでは当キャラクターグッズの取扱店を募集しています。パソコンショップ、ファンシーショップ、文具店、玩具店大歓迎。ご相談も承ります。問い合わせ先:☎03-3445-6111電波新聞社 出版販売部まで。

企画・制作:DEMPA/ペンタン　発売元:電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電話03-3445-6111

楽しさを求めて，パソコンの

マイコンソフト のソフトウェア

温故知新。楽しさの再発見も前進への大きな礎です。ゲーム史を語るとき，避けては通れない名作たちをパソコンの上に再現しました。

for X68000 5インチ2HD 名作ソフトが勢ぞろい

ゼビウス
©NAMCO　標準価格6,800円

これ無くしてゲームの歴史は語れない。もはや伝説と化した縦スクロール・シューテイングの金字塔。スーパーモードとノーマルモードが入った完全移植。縦スクロール・シューテイング

スペースハリアー
©SEGA　標準価格6,800円

〝Wellcome to the fantasy zone.!!〞敵の猛攻を華麗にかわし，連射で撃ちまくる。ゲームセンターにセンセーションを巻き起こした壮快３Ｄシューティング！

源平討魔伝
©NAMCO　標準価格7,800円

歴史を裏側から描く(?)平家復讐絵巻。迫力のBIGモードなど三つの画面モードを持つ変化に富んだゲーム展開。魑魅魍魎が蠢く鎌倉時代に平景清の雄叫びが轟く！純日本風活動剣劇映像遊技。

ドラゴンスピリット
©NAMCO　標準価格8,800円

連れ去られた姫を救うため，ブルードラゴンが飛翔する。美しい画面と洗練されたＢＧＭが織りなす世界は，圧倒的なゲーム性を秘めてプレイヤーを引き込む。縦スクロール・シューテイング。

ボスコニアン
©NAMCO　標準価格6,800円

宇宙に浮かぶ敵基地を破壊せよ。細かい演出と緊迫感あふれるゲーム展開で好評を博した８方向スクロール・シューテイングの名作。若干のアレンジを加えて楽しさを増加。好評のＢＧＭは必聴の価値あり。

アフターバーナー
©SEGA　標準価格9,200円



敵の領空を強行突破，機密ディスクを届けよ！迫力の３Ｄシューテイング。ＸＥ-１ＡＪ/AP対応。マウス操作のためのマット付き。

ファンタジーゾーン
©SEGA　標準価格7,800円



パステルカラーの不思議な世界。敵を倒してお金を集め，アイテムショップでお買物。一風変わったシューテイング・ゲーム。

モトス
©NAMCO　標準価格7,800円



知る人ぞ知るアクションゲームの傑作。単純なルールに潜む多彩な攻略パターン。内蔵音源とMIDI音源のシンクロは聴き応え充分。

バブルボブル
©TAITO　標準価格7,200円



可愛いキャラクターと激ムズのアクション。かのＭＴＪ氏自らの手によるアレンジ「サイバブルン」は，さらに超ムズカシイ！

ギャラガ '88
©NAMCO　標準価格8,200円



２方向シューテイングの名作「ギャラガ」がパワーアップして帰ってきた。復活したギャラガ軍団を撃退せよ！
多彩な敵キャラクターや美しいＢＧＭ，そしてＢＧＭとキャラクターの動きがシンクロする〝Galactic Dancin'〞これら全てをＸ68000上に再現。なつかしのナムコキャラが乱舞するアレンジ・ダンシング・ステージは必見！

for PC-9801, PC-286 5インチ2HD/3.5インチ2HD 実用ソフトも好評

株価チャート分析
PC-9801 VM/UV 標準価格16,000円

毎週のデータ入力から，出来高変化率チャート分析によって株価の上下を予想。売り，買いのシグナルを表示します。株式売買の判断をより一層確実にする指針としてお役立てください。

BASICリストジェネレーター
PC-9801, PC-286(NOTEを除く)標準価格12,800円

画面上に文字や絵をレイアウトするだけで，自動的にその画面を作成するBASIC言語のプログラムリストを生成します。プログラム開発時間を大幅に短縮。N88BASICだけでなくQuickBASICにも対応。



ドラゴンバスター
©NAMCO
PC-9801 VM/UV
PC-286 V/US
標準価格7,200円
ドラゴンにさらわれた姫を救い出すため勇者は旅立つ。

X1シリーズ (税別)

機種	タイトル	メディア	価格
X1	迷宮への扉	5インチFD	6,200
X1	パックマン	5インチFD	5,800
X1	ディグダグ	5インチFD	5,800
X1	マッピー	5インチFD	5,800
X1	ゼノン	5インチFD	5,800
X1	ギャラクシアン	5インチFD	5,800
X1	ハンバーガー	5インチFD	6,000
X1	デーモンクリスタル	5インチFD	6,200
X1	ラリーX	5インチFD	6,000
X1	ギャラガ	5インチFD	6,000
X1	グロブダー	5インチFD	6,000
X1	バーニンラバー	5インチFD	6,000
X1	バトルシティー	5インチFD	6,000
X1	ボスコニアン	5インチFD	6,200
X1	ナイザー	5インチFD	6,200
X1	ソフィア	5インチFD	6,200
X1	ドラゴンバスター	5インチFD	6,200
X1	ダークストーム	5インチFD	6,200
X1	マーズ	5インチFD	6,200
X1	イシュラル	5インチFD	6,200
X1	トイポップ	5インチFD	6,200

FM77/7AVシリーズ (税別)

機種	タイトル	メディア	価格
FM-77	バトルシティー	3.5インチFD	6,200
FM-7/77	ドルアーガの塔	5インチFD	6,200
FM-77	ラリーX	5インチFD	5,800
FM-77	マッピー	3.5インチFD	6,000
FM-77AV	ディグダグ	3.5インチFD	6,000
FM-77	ナイザー	3.5インチFD	6,200
FM-77AV	ドルアーガの塔	3.5インチFD	6,000
FM-77AV	スペースハリアー	3.5インチFD	7,500

MSXシリーズ (税別)

機種	タイトル	メディア	価格
MSX2	迷宮への扉	ROMカートリッジ	5,300
MSX2	ソフィア	ROMカートリッジ	5,300
MSX2	イシターの復活	ROMカートリッジ	6,800
MSX2	ゼビウス	ROMカートリッジ	6,800

PC-8801シリーズ (税別)

機種	タイトル	メディア	価格
88SR	グロブダー	5インチFD	6,000
88SR	マッピー	5インチFD	6,200
88SR	ナイザー	5インチFD	6,200
88SR	スペースハリアー	5インチFD	7,800
88SR	デーモンクリスタル	5インチFD	6,200

マイコンソフト

世界はまた一歩前進する。

マイコンソフト のハードウェア

より快適な操作環境を求めるユーザーに。

生産完了

※通信販売は御遠慮下さい。



インテリジェント・コントローラー

XE-1AJ

アタリ仕様ジョイスティック・ポート対応　標準価格23,800円

（対応ソフトをご使用ください）

アナログ・データを扱える新時代のコントローラー。安定感抜群のフォルムは臨場感を盛り上げます。デジタルスティックとしても使用可能。



アナログ・ジョイパッド

XE-1AP

アタリ仕様ジョイスティック・ポート対応　標準価格13,800円

（対応ソフトをご使用ください）

手のひらにぴたりフィットする斬新なフォルムに，抜群の操作感覚。「XE-1AJ」のコンパクトタイプです。メガドライブにも対応。



連射ジョイスティック

XE-1PRO

標準価格9,500円

可変速連射機能や4方向－8方向レバー切り換え機構，回転式トリガーパネル。ユーザーの立場に立った設計思想が光るジョイスティックです。



スタンダードジョイスティック

XE-1ST

標準価格4,900円

〝PRO〞から連射機能を省き，4方向－8方向レバー切り換えユニットや回転式トリガーパネルなどの機能はそのまま受け継ぎました。



ファミコン用ジョイスティック

XE-1FC PRO

標準価格8,900円

XE-1PROの機能はそのままに，スタート，セレクトをつけて，ファミコン専用のジョイスティックに仕上げました。



PCエンジン用ジョイスティック

XE-1HE PRO

標準価格9,500円

2～5人までジョイスティックが接続できるマルチタップを装備。

※この商品は当社での通信販売はいたしません。

発売元　日本電気　ホームエレクトロニクス㈱



ファミコン用ジョイスティックアダプター

X-F1

アダプター　標準価格1,800円

XE-1PRO/XE-1STなどをファミリーコンピューターに接続するためのアダプターです。スタート，セレクトボタンも装備。



XMD-1 RGB

メガドライブ用アナログRGBユニット

いままでビデオ出力でしか見れなかったメガドライブの画面を，アナログRGBモニターで鮮明に見ることができるユニットです。21ピンRGBマルチまたは15ピンアナログRGB（15kHzのみ）に対応。（接続ケーブル等が必要になる場合があります）

標準価格4,900円　※SHARP CU-14FA（21ピン）は不可

オーディオ・ミキシング・ケーブル

標準価格1,300円



X68000のヘッドホン出力とMIDI楽器などの〝PHONE〞出力を合成してステレオ・ミニジャック1系統にまとめるケーブルです。

マウスマット

標準価格1,900円



積層構造で操作性と耐久性を追求，多くの不満を解消しました。高精度の使用にも耐えられるマウスマットです。

商品に関するお問い合わせは下記までご連絡ください。

表示価格はすべて税抜きの価格です。

マイコンソフト　電波新聞社　出版販売部

東京本社
〒141　東京都品川区東五反田1-11-15
☎(03)3445-6111（大代表）

大阪本社
〒530　大阪市北区中之島3-2-4　朝日新聞ビル
☎(06)203-3361（大代表）

西部本社
〒812　福岡市博多区博多駅前2-13-23　扇寿ビル
☎(092)431-7411（大代表）

札幌支局	☎(011)641-5591	関東総局	☎(0273)26-3206	名古屋支局	☎(052)261-4541	神戸支局	☎(078)391-5885	下関支局	☎(0832)67-7478
仙台支局	☎(022)227-7211	松本支局	☎(0263)36-2266	金沢支局	☎(0762)63-8661	広島支局	☎(082)228-5581	熊本支局	☎(096)380-7500
新潟支局	☎(025)245-2526	静岡支局	☎(0542)54-6405	京都支局	☎(075)221-8021	高松支局	☎(0878)61-3111	鹿児島支局	☎(0992)26-3630

電脳遊技考――

これは、コンピュータ・ゲームについて、ホンキで考えてみた本です。

たくさんのご意見・ご感想、ありがとうございます。あなたのお手元にもぜひ「電脳遊技考」。

●著者のレビューは気どったところがなく、ユーザーと等身大の視点でまとめられており、それが逆に、ゲームへの深い思い入れを感じさせる結果となっているのだ。ゲームへの「本気」の情熱が伝わってくる一冊。やるなあ。(ログイン・10月19日号)

●古いゲームや海外のゲームを楽しんでいる広い視野と、著者独特の優しい視点でゲームが語られている。(MSX FAN・11月号)

●『ドラクエ』から『遥かなるオーガスタ』まで、さまざまなゲームを分析し、コンピュータゲームの未来を考える力作だっ。(コンプティーク・11月号)

●読むほどにゲームのアト味が口いっぱーいに広がる感じで、なかなかの読みごたえだぞ。(ファミコン通信・10月26日号)

●『ドラゴンクエスト』『スーパーマリオブラザーズ』といった人気ゲーム論は、単なる紹介に終わらせず、その作り手にインタビューし立体化している。(東京タイムズ・10月15日版)

●いろいろな角度からゲームをとらえることで「ゲーム文化」を作り上げていこう、という意欲的な本で。(朝日中学生ウィークリー・10月22日版)

●いままで無関心であった人たちも「新しい知的文化媒体」として、ゲームの面白さが身にしみるはず。(高一Vコース・11月号)

●面白い。もっと過激でも可。(新潟県・菅原誠広32才)

●僕もよく考えるAVGやRPGの問題点が多数のユーザーから指摘されていた。僕も討論会にでてみたい。(東京都・国立圭右17才)

●いままでこういう本はなかったので新鮮で良かった。この本の第二巻を期待しています。(埼玉県・木口　学18才)

●これだけ真剣にゲームのことを書いた本が以前にあっただろうか。この本は、ソフトハウスの人やゲームのことをあまり理解していない人にぜひ読んでほしいと思う。(愛知県・桝田雅裕16才)

●紹介されているRPGはすべて終了。その目から見ても、正確な紹介です。①安田　均②PDSグルメガイドにつづいて、コンピュータゲームの本で私が気に入った三冊目です。(兵庫県・三田浩司45才)

●自社作品の記事が記載されていたので、読ませていただきました。これからもがんばってください。(テクモ勤務・上田和洋23才)

●こういう本を僕は待っていた。ぜひIIを書いてほしい。(大阪府・山田克弥22才)

●メガドライブ・ユーザーなので「メガドライブの将来性と課題を考察する」は楽しく読ませていただきました。(千葉県・吉野正好17才)

●飽きずに一気に読めた。この本は、ゲームユーザーの不満と制作者のゲームにたいする熱意をつなぐ架け橋のようだ。(福岡県・緒方正博20才)

●この本を読んでいろいろ考えさせられた。ゲームはもはや一つの文化となりつつある。僕たちは本気でこの文化を作り上げていきた。大人たちにも偏見なしに評価してほしい。(埼玉県・鈴木宗太郎27才)



山下　章著

B6変型版400ページ／定価1,500円(税込)

好評発売中！

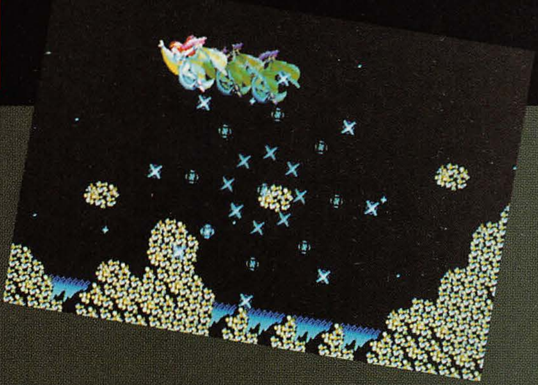


全国50万人のソーサリアン・ファンへ。

ベーマガ編集部が総力をあげてお届けする最強最後の一冊

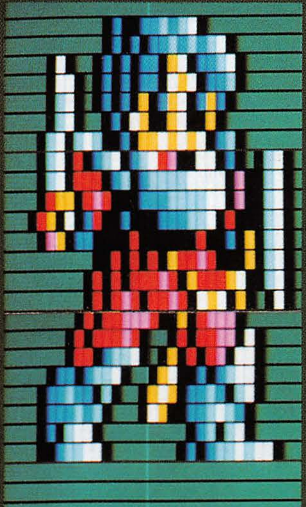
ALL ABOUT SORCERIAN

ソーサリアンのすべて



- メガドライブ版を含んだ全59本のシナリオ完全ガイド（マップ、アイテムリスト付き）
- 門外不出の全モンスター、キャラクター・ドット絵
- 本邦初公開・究極の魔法データ集
- ソーサリアン・シナリオはこうして創られる
- スクープ！ PCエンジン版『ソーサリアン』
- 基本シナリオ全60曲楽譜集（全音色＆プログラムデータ付き）
- その他、豊富な資料とイラストで、ソーサリアンの世界を表現





近日発刊予定!!

遅れております。もうしばらくお待ち下さい。

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(3445)6111

ソフトウェアQ＆A



Q 私の会社は小企業でほとんど家族と少しの従業員で構成しています。「家庭内その他これに準ずる」範囲に入ると思いますのでソフトの複製は30条で許されるのではないですか。

A 企業内でのコピーはバックアップ以外すべて違法です。業務で使用するためのコピーですから「私的使用のための複製」は一切認められません。
どんなに小さくても会社は会社です。



Q 私の部署では通常オリジナルを使用していますが忙しくなるとバックアップ用コピーも同時に使用しています。いけませんか。

A 著作権法違反です(21条)。また会社自身も業務に使用したということで罰せられます。バックアップ用コピーはあくまでもオリジナルソフトが破損した時の予備として作るコピーです。



Q 私の部署ではワープロソフトを1本購入し、すべてのハードディスクにインストールして使っていますが問題ありますか。

A 著作権法違反です(21条)。
ハードディスクにインストールすることはまさに複製することそのものだからです。北海道釧路ではハードディスクにソフトをインストールして売買していた電器店が、摘発されました。



Q 中古売店から買ってきてコピーを取り、すぐに中古品販売店へ売ることはいけませんか。

A オリジナルソフトが破損以外で使用できなくなった場合のみコピーソフトの所有が可能です。(第47条の2の2項)従ってコピーは手許に置けません。



Q 私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれたんですけど……。

A お友達は正しい事をおっしゃっています。法律では私的使用のための複製は認めていますが、仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処置を受けます。



私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。バックアップ以外のコピーは違法です。

《会員会社一覧》

㈱アートディンク
㈲アーマット
㈱アシスト
㈱アスキー
㈲アルシスソフトウェア
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱インターコム
インテリジェント・システムズ・ジャパン㈱
㈱ヴァル研究所
㈱ウィンキーソフト
㈱エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト㈱
㈱エー・エスー・ピー
㈲エーシーオー
㈱エスシーアール
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
FA・システムエンジニアリング㈱
㈱エム・エー・シー
㈱エルゴソフト
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚システム研究所
㈱音研
カナン精機㈱
亀島産業㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
クエイザーソフト㈱
㈱クエスト
㈱クリエイトトーワ
㈱クレオ
㈲呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
㈱ケーエスビー
㈱ケーピーエス
ケンテックス㈱
㈱ゲームアーツ
㈱コーパス
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱構造システム
㈱神津システム設計事務所
コナミ工業㈱
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈱サムシンググッド
㈱ザイン・ソフト
㈱シーアンドシー
㈱シー・エス・ケイ
シエラオンラインジャパン㈱
システムサイト
㈱システムサコム
㈱システムセンター
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱シャノアール
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈲ジー・エー・エム
㈱ジェプロ
㈱ジャスト
㈱ジャストシステム
㈱数研塾ネットワークシステム
㈱スキャップトラスト
㈲スタジオパンサー
㈱ステラシステム
ストラッドフォードコンピューターセンター㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱ソフトウイング
㈱ソフトウェアジャパン
創歩人コミュニケーションズ㈱
ソフトスタジオWING
ソフトバンク㈱
㈱ソフトプロ
ソフト屋しゃんばら
㈱ソリマチ情報センター
㈱タケル
大学生協東北事業連合
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
ダットジャパン㈱
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
㈱テクノソフト
テックソフトアンドサービス㈱
デービーソフト㈱
㈱ディアイエス
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈱東京コンピューターシステム
徳間書店インターメディア㈱
日本アシュトン・テイト㈱
日本エス・イー㈱
㈱日本科学技術研修所
日本化薬㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本テレネット
日本デクスタ㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
日本ファルコム㈱
日本マイコン販売㈱
日本ワードパーフェクト
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
㈱バックス
㈱パーシモン
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈲
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱日立ハイソフト
㈲ビーピーエス
ビクター音楽産業㈱
㈱ビッツー
ピー・シー・エー㈱
㈱ファミリーソフト
㈲風雅システム
㈱フェイザーインターナショナル
富士ソフトウエア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業㈱タケル事務所
㈱ブレイングレイ
㈱ブロダーバンドジャパン
プログラム企画サービス㈱
㈱ボーランドジャパン
㈱ポニーキャニオン
マイクロウェア・システムズ㈱
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
㈱マイクロネット
マイクロプローズジャパン㈱
マスターネット㈱
㈱まつもと
メガソフト㈱
㈱メタテクノ
㈱モーリン
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リットーミュージック
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱
ロゴジャパン㈱

顧問弁護士　森本紘章

〈91.2.25現在〉

2月25日現在、151社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。


KONAMI
今、禁断のシューティングエリアへ
華麗なる"笑いの道"を極めんとするパロディウス一座。
その破壊的な笑いの神話に、新たなる1ページが加わる。
X68000版『パロディウスだ!』
ファンの圧倒的な笑いを得て、なんとも登場。
PARODIUS
パロディウスだ!™
—神話からお笑いへ—
©KONAMI 1990·1991
MIDI対応
対応機種：ローランドMT-32/CM-32L
X68000シリーズ版
4月19日発売
9,800円(税別)
5'2HD 3枚組
※通信販売受付中　お問い合わせは、東京03(3264)5678 PC営業まで。
コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号



〈笑〉



悠久の流れを越え、
今新たなる歴史の胎動がはじまる。



■深遠な拡がりをみせる洞窟、間近に迫る魔物、そして、遥か彼方に望む雄大な山並み。新開発3D-HEXを駆使したバードビュー画面が次世代RPGの名シーンを綴る。

■ファンタジック・ワールドの住人として、『少年期』『青年期』『壮年期』『老年期』の一生を体験する。

■敵の強さ、数、レベルの状況に応じてグループ戦術を練るSLGファイトを展開できる。パーティーを集めて、おもいっきりバトル!

■「少年期」の行動に応じたキャラクター・メイキングで今までにない新鮮な出会いを楽しめる。

■ノエビア、ディズニーランドをはじめ、荻野目洋子や光ゲンジなどのCMで話題のミュージックコンポーザー平岩嘉信氏がゲームミュージックに初参加。美しい旋律、ときに激しいリズムが、ストーリーをドラマチックに盛り上げる。

PC98VM以降シリーズ ¥12,800(税抜き)
PC98VM以降シリーズ(マウス付) ¥16,800(税抜き)

※付属のマウスは、ウルフ・チーム ロゴ入りNEOS製MS-50L特注バージョンです。
※要アナログ・ディスプレイ　※要バスマウス　※要RAM640KB　※2HD内蔵2ドライブ専用

MIDI完全対応(for MT-32、CM32L、CM64)●RAMボード対応

Game Creative Staff
WOLF TEAM　〒169 東京都新宿区西早稲田2-14-1 TOHMA西早稲田ビルB1　ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

セガ「システム32」

32ビットCPUを搭載したシステム基板
第1弾『ラッドモビール』

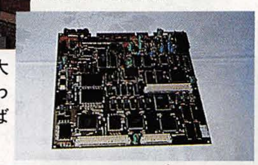


©SEGA　Written by やんま

1月24日，東京品川のパシフィックホテルにおいて，セガの新しいシステム基板『システム32』，そしてそれを搭載したゲームの第1弾『ラッドモビール』の発表会が開かれました。このシステム32はシステム基板としてははじめて32ビットのCPUを搭載した物で，第1弾の『ラッドモビール』の美しい画面からその圧倒的なパワーを感じることができました。このシステム32を皮切りに，アーケード・ゲームはつぎつぎに32ビットへ移行していくのでしょうか？　そして32ビットになったことでゲームの世界は広がっていくのでしょうか？



◀まずセガのお兄さんたちが試乗してくれた。筐体の動きも大きくグッドな感じ。重さは350キロ。価格は158万円！



▶これがシステム32。大きさは普通の基板と変わりない。でもパワーは5ばい5ばーい



◀ハンドル横に付いているボタンはワイパー・ボタンとヘッドライト・ボタン。雨が降ってなくてもワイパーを使うことができるよ。でもちょっと恥ずかしい



▶ラッドモビールの画面。半透明機能や，ぼかし機能をめいっぱい使った美しい画面。面が進むたびに雨や霧，暗闇などの表現におどろかされる

32ビットCPUを搭載。処理能力が大幅にアップ

「システム32」は名前からもわかるように高速演算処理能力をさらにアップさせた32ビットCPUを搭載することにより生まれたシステム・ボードです。システム・ボードというのはROMの交換などだけで新しいゲームにできるというゲーム基板のこと。新しいシステム・ボードといっても普段なにげなしにゲームをプレイしている人たちにはピンとこない物かもしれません。でもこれを家庭用ゲーム機に置き換えると，16ビットのスーパーファミコンが発表されたときと同じくらいに話題性があり，期待と不安が入り混じっているものなんですよ。

ま，それはさておき，このシステム32がどれぐらいパワーのあるものかというと，同社の16ビットCPUを搭載したシステム・ボード「システム18」の5倍以上！　そして体感ゲーム「アフターバーナー」で使われているボードの倍以上の能力を持っているのだそうです。最近は家庭用ゲーム機もどんどん16ビットになってきて，アーケード・ゲームファンとしては将来に不安を感じずにはいられませんでしたが，これでパワーの面ではしばらく安心していられそうです。これだけの力があればきっと家庭用では絶対に味わえない内容，迫力を兼ね備えた物となってくれるでしょう。

スプライトは8,000個！　同時発音数は22音！

一度に重ね合わせのできる画面数は，スクロール面，スプライト面，BG面あわせて全8面。スクロール面のうち2面は拡大縮小ができるようになっています。スプライトは一度に最大8,000個を表示することができます。それぞれのスプライトに256色の色を使うことができ，スプライト全体では32,768色中16,384色の同時発色が可能です。

同社システム18のスプライトは最大128個，スーパーファミコンも同じく最大128個ということから比べると，この8,000個というのがどんなにすごいものかわかるのではないでしょうか？　サウンド面も強力で，同時発音数が22音。FMが12音，PCMが10音です。22音っていうと今までのハードとは桁がちがいますね。

こうなると全部のチャンネルを使い切るほうがむずかしそうです。

その他にも「半透明」「ぼかし」「フェードイン，フェードアウト」機能まで持っているのだから，本当にいたれりつくせりって感じです。

システム32第1弾「ラッドモビール」登場

システム32を使ったはじめてのゲームがこの「ラッドモビール」。

セガ体感ゲーム・シリーズでは第13弾にあたります。

ゲーム内容は，パワーアップされたスーパーカーに乗り込み，アメリカ大陸横断レースに出場するというもので，ゲーム中はシステム32のパワーを感じられる演出が随所(ずいしょ)に盛り込まれています。

たとえば，「ぼかし」機能を使った背景。遙(はる)か前方にある街路樹や建物などが近づくにつれて輪郭(りんかく)がはっきりと現れたり，霧の中を走るシーンでは前方がぼやけて視界が悪くなったり。また「半透明」機能でフロント・ガラスのくもり具合いや，うちつけられる雨の粒をリアルに表現したりと，従来のゲームでは表現しきれなかった細かい部分まで表現してあるのには驚かされるばかりです。システム32を使った第2，第3のゲームが楽しみでなりません。

〈システム32仕様〉

使用CPU: 32ビットV60 16MHz動作（メイン）
　　8ビットZ80 8MHz動作（サウンド）
メモリ: RAM　8Mビット（1Mバイト）
　　ROM　125Mビット（15Mバイト）

■機能
全画面数……8面
解像度………320×224 OR 416×224
スクロール面…4面（うち2面は拡大縮小可）
ビットマップ面…16色／256色／PIXEL
スプライト…30万PIXEL／画面
　256色／32K色／スプライト
　拡大・縮小可能
　8,000個／画面
　16,000色同時発色
　（64カラー・パレット）
ステレオ・サウンド…22音（FM12音，PCM10音）
最大色数…16,000色／32,000色
その他…機能拡張端子あり（通信，回転等）
　ウィンドウ機能
　半透明，ぼかし表現機能
　フェードイン，フェードアウト機能



NEW VIDEO GAME

あの楽しい雰囲気はそのまま。
おなじみの縦スクロール・シューティングが帰ってきた

出たな!!ツインビー

ⒸKONAMI

Written by やんま

あのツインビーが帰ってきた。6年前アーケード・ゲームとして発売されたツインビーは，ファミコン，MSX，X68000，最近ではゲームボーイへと移植され，そして再びアーケードへ戻ってきたのだ。

充電期間を終え，生まれ変わって帰ってきたツインビー。大幅な変更を加えてはいるものの，明るく楽しい雰囲気はやっぱりツインビーだね。

ストーリー



スパイス大王との闘いから数年，ドンブリ島には平和が戻り，ツインビーとウインビーは暇な毎日を送っていた。そんなある日，遙(はる)か彼方(かなた)の名も知られていない惑星からメッセージが送られてきた。

「惑星メルを救ってください…。」

ツインビーとウインビーはすぐさま発進し，謎の惑星メルに向かった。メッセージはメルの女王メローラからのものだった。平和な星メルが邪悪な異星人イーバにより侵略されてしまっている。惑星メルを救え！

あのツインビーがグレードアップして帰ってきた!

ここでちょっとツインビーのおさらいです。「ツインビー」は1985年にコナミから発売された縦スクロール・シューティングです。明るく美しいグラフィック，野菜や台所用品などをモチーフにしたコミカルな敵キャラなどが新鮮で，当時のシューティングの中では群を抜いていた作品でした。

当時はやっと2人同時プレイが可能なゲームが出はじめた頃（同じ時期に同ジャンルのゲームとしてはカプコンの「エグゼドエグゼス」などがありましたね。覚えていますか？）。そんな中でツインビーは，1Pと2Pが合体することによってちがった攻撃ができるという，2人でプレイすることの意義を持たせたはじめての作品だったと記憶しています。考えてみると，今の2人同時プレイブームの先駆け，火付け役となったのがこのツインビーだったのかもしれません。

そして時は流れて1991年。今回生まれ変わって発売されたのが，この『出たな！！ツインビー』なのです。

さすがにツインビーから6年もたっているだけあってグラフィックやサウンドなどの進歩はめざましいものがあります。そこらへんの進歩もさることながら，ボクが「出たな！！～」で一番うれしかったのは，明るく，楽しく，ほのぼのとしたツインビーの雰囲気を損なわずに，そのままグレード・アップさせていたことです。これならきっとツインビーを知っている人も知らない人も，十分楽しむことができるのではないかなと思います。ま，とにかく一度やってみてくださいね。

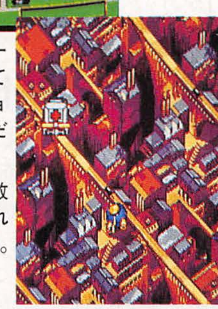
今度のツインビーはため撃ちができる!

主な操作方法はツインビーとまったく変わっていません。8方向レバーで自機を動かし，左ボタンで空中攻撃。右ボタンで地上攻撃をすることができます。ただ「出たな！！～」ではため撃ちができるようになりました。空中攻撃ボタンを押し続けているとパワーがたまり，強力なビック・ショットを撃つことができるのです。ミスしてパワーアップがなくなってしまったときの強い味方となることはまちがいありません！

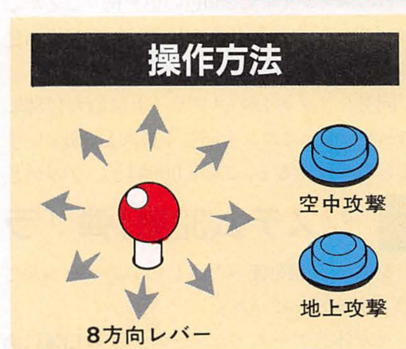
それから地上攻撃のときに使うツインビーの「腕」ですが，前作同様，腕に弾を受けると片腕がなくなり，そしてもう1発受けると両腕がなくなってしまいます。片腕だと地上攻撃能力は半分に，そして両腕がなくなるとまったく地上攻撃ができなくなってしまいます。このなくなった腕を直すのはおなじみの救急車。ピーポーピーポーと飛んでくる救急車に触れればOKです。また，面クリア時にも回復します。



▲画面下のゲージが一杯になったときに撃てばこんなに大きいショットが撃てる。強力だぞ



▶腕がなくなったら救急車が直しにきてくれる。でも1回だけだよ。保険きくのかなあ



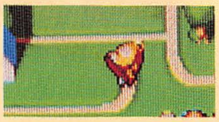
そして2人でプレイしたときの特殊な攻撃も前のまま。ツインビーと2Pのウインビーが横に並べば，体が点滅してショットが強くなるツイン攻撃，縦に並べば「ガッチンコ」という文字が飛び散るガッチンコ攻撃をすることができます。ガッチンコ！ガッチンコ！って，なかなか使えそうですよ。

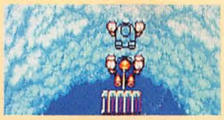
ツインビーのパワーアップっていったらもちろん……

ベルですね。雲を撃つと出現するベルを何度も撃って色を変え，取ればパワーアップというシステムは今のゲームと比べてみても色あせて見えません！

「出たな！！～」では，しっぽバリアとスピード・ダウンが加わっています。

（黄：得点）続けて取っていけば500，1000，2500，5000，10000点と増えていく。





（白：ツイン砲）自機のショットがツインになる。



（青：スピード・アップ）自機のスピードがアップ。全8段階。



（緑：分身）自機の後ろに3機の分身がつく。





（赤：バリア）弾なら6発，敵本体なら3匹まで耐えられる。





（紫：しっぽバリア）自機のうしろにしっぽがつく。しっぽは無敵で敵の弾を消すことができる。



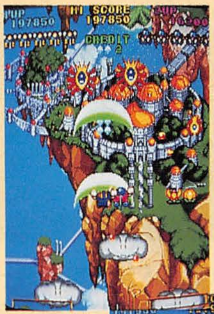


（黒：スピード・ダウン）自機のスピードがダウン。速くなりすぎたときには便利だね





2人でプレイしたときの特殊な攻撃



ツイン攻撃
◀ツインビーとウインビーが横に合体すればツイン攻撃だ！横に広いショットを撃つことができる



ガッチンコ攻撃
▶縦に合体すればガッチンコ攻撃！ガッチンコの文字が飛んでいく。文字には貫通力があるみたい

グインビーをつかまえてスペシャルなグインビー攻撃!?

地上物を撃つとときどきパワーアップ・アイテムが出現します。アイテムは3種類あって，星は敵全滅，ベルは3ウェイ・ショット，そのほかグインビーがあります。ツインビー，ウインビーがそろったらあとはグインビーしかいないじゃあ～りませんか。このグインビーをつかまえると，つかまえた側（1Pか2P）のショットが強くなります。そしてツインビーとウインビーの間に挟んでやれば，グインビーは勢いよく飛びだしていき敵を自動的に倒してくれるのです。名付けて「スペシャル・グインビー攻撃ぃぃ！！」。なんて使えるグインビーちゃんなのでしょう。

このグインビーはなんと，1人でプレイしている愛に飢えた少年（君，そこの君！）のプレイでもちゃんと現れてくれるのです。そんな君には，きっと，グインビーが光って見えるにちがいありません。



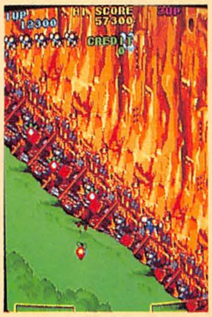
▲地上を攻撃していると，ときどき出現するのがこのマーク。これを取ればグインビーがでてくるぞ



▲グインビーがでてきたら手をつないであげよう

明るく楽しいツインビー・ワールド

ステージ1



◀ステージ1は風の谷。惑星メルの人々メリーズが強制労働を強いられている鉄工所までの渓谷だ。下に見えるのは人々の捕らえられている収容所。背景の美しさにため息がでるばかり





▲下に見えるのがその鉄工所だろうか？この面の敵は野菜をモチーフとしている

◀1面のボスはメカガニ。足の動きがじつに気持ちいい。手から先に壊しちゃおうね

ステージ2

▶ステージ2は雲海。高空よりメルを監視しているイーバの巨大パトロール戦艦を追いかけろ！この面の敵キャラは動物。ぞうさんとかでてくるよ





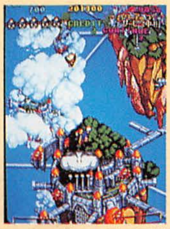
▲ボスは空飛ぶ幽霊船。これがそのパトロール戦艦なのかな？ちょっとめんどくさいボスだ



▶各面が終わると必ず，「やったね！」の声とともにデモがはいる。明るくほのぼのとした雰囲気がすごーくいい

ステージ3





▲ステージ3は天空の要塞。惑星外からの敵の侵入を防ぐため，イーバが建設した空中要塞。地上の敵キャラが見にくいので注意しよう

◀3面ボスは風車野郎。まわりの風車をうまくまわさないと……あとはひ・み・つ！

攻略のためにちょっとアドバイス

背景がきれいなぶん，キャラが見にくいので自機を見失わないように。そおっと近づいてくる敵弾にも注意しようね。いいパワーアップがでたら腕の2，3本はくれてやるつもりで取りにいこう。肉を切らせて骨を絶つ！この心意気が必要だ。後半は1回死ぬと復活が厳しいので気合いを入れていこう。



ⒸKONAMI

NEW VIDEO GAME

ローラー・スケートをはいて肉弾戦!
アメリカのテレビ中継をそのままゲーム化!

ローラーゲームズ

Written by やんま

アメリカで大人気のローラーゲームっていうスポーツがあります。ローラー・スケートをはいて殴りあうという過激で派手なスポーツなのです。このコナミの『ローラーゲームズ』はそんなローラーゲームの熱い試合をそのままゲーム化したものです。

いろいろな細かい演出までアメリカでのテレビ中継に似せようとしている点は，さすがコナミです。ぼくが一番感動したのはチーム・セレクトのときに背景でローラーゲームズのロゴが斜めに流れてるとこかな。テレビ中継そっくりなんだもん。日本で中継してないのが残念。

ローラーゲームっていうのはね

ローラーゲームっていうスポーツを知ってるかな？たぶん今の中，高生で知ってる人は少ないんじゃないかなあ（ってなんか年よりみたい)。簡単に説明すると，ローラー・スケートをはいて，8の字型のコースを回りながら，相手チームを殴り倒したり，バンクを駆け上がったり，そしてジャンプしたりして得点を競うという，ちょっと過激なスポーツなんだ。日本の光ゲンジとはちょっとちがうよ。

「えー，そんなスポーツ本当にあるの？」なんて疑ってる君，君のお父さん，お母さんに聞いてみてごらん。きっと知ってるはずだから。だって，17～18年ぐらい前に，日本でもローラーゲームがはやった時期があったんだもん。ほんと，ほんと。それがなんで今頃って思うかもしれないけど，じつはアメリカでは今でもローラーゲームが大人気なんだ。個性的なプロのチームが六つもあって，試合のたびに殴りあったり蹴りあったり，その模様が全米にテレビ中継されてるっていうぐらいだから，人気のほどがうかがえるよね。

このコナミの『ローラーゲームズ』はそんなエキサイティングなローラーゲームの試合を余すとこなく再現した迫力満点のゲームなのです。ローラーゲームをまったく知らなくても，ぜひプレイしてみてみて。

敵を倒せば1ポイントだ!

それではルールを説明してみましょう。一つのチームは男4人，女4人で構成されています。1試合は4サイクルあって，1サイクル目は男，2，3サイクル目は女，4サイクル目は男が出場するようになっています。試合の勝ち負けはこの4サイクルの合計得点で決まるのです。

では，得点はどう取るかというと，バンクやジャンプで稼ぐ，敵を倒して稼ぐ，の2とおりがあります。そこらへんをくわしく解説する前に覚えておいてほしいことが2点ほど。それは，ローラーゲームのコースは第1図のように8の字になっていて，バンクやジャンプ台のあるジェットウェイと起伏のまったくないメインコースの二つの輪からできているってことと，チームには必ず1人，ジェッターと呼ばれる特攻隊長的な役割の人がいるってことです。これをよーく覚えておいてください。

では点の取りかた。バンクのあるジェットウェイのほうでは，バンクにある2本の赤いラインの下のほうを越えれば1ポイント，上のラインを越えると3ポイント入ります。つぎにあるのがジャンプ台。これを飛んで着地するときに赤いラインを越えれば3ポイント，とどかなければ1ポイント入ります。このジェットウェイにはジェッターしか行けないということになっています。

メインコースのほうでは敵を倒してポイントを稼ぎます。敵のチームのジェッターを倒せば3ポイント。それ以外の敵は1ポイントとなっています。

とにかくあらゆる方法で点を稼ぎ，全米チャンプを目指しましょう。

操作方法

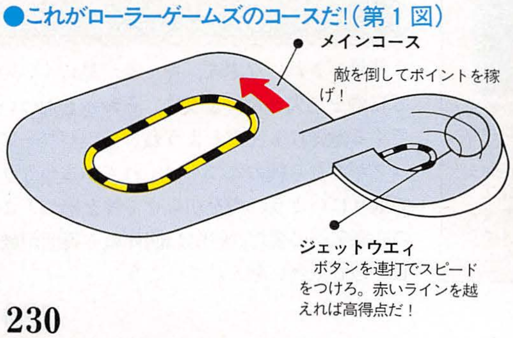
プレイヤーはジェッターを操作します。左ボタンでアタック。右ボタンでジャンプ。ジャンプ中にアタック・ボタンを押せばジャンプ攻撃になります。アタック・ボタンを連打すれば必殺の人間風車攻撃！これで敵を倒せば1人目が1点，2人目が2点と入る点が増えていきます。これで大量得点を狙いましょう。

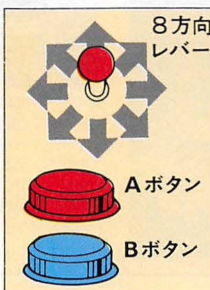
ゲームはライフ＋残機制で，敵にダメージを与えられると画面上部のライフゲージが減っていき，なくなるとジェッターが1人減ってしまいます。ジェッターが0となってしまうとゲーム・オーバーです。試合に負けても再試合となるだけでゲーム・オーバーにはなりませんよ。



◀アタック・ボタンを連打すれば大回転攻撃。これで敵を巻き込めば2点，3点とポイントが入る

●これがローラーゲームズのコースだ!（第1図）





NORMAL MODE	FIGHTING MODE
A:ATTACK　B:JUMP	A:PUNCH　B:KICK
●ジャンプ中にアタック・ボタンを押すと，華麗なるジャンプ・アタッが炸裂。 ●アタック・ボタン連打で必殺の人間風車攻撃。連続アタックで高得点を狙え。	●ノーマル・モードで一定の条件を満たすとファイティング・モードに突入だ。1対1の真剣勝負を勝ち抜いて，ボーナス・エネルギーを手に入れろ。





◀▼1，4サイクルは男，2，3サイクルは女の選手が闘う。なんか怖そうなのばっかりだ

アイテムを取って形勢逆転だ！

アイテムは4種類あり，ときどきローラー・スケートのシューズがサイン波を描きながら飛んでいきます。青以外の3色はプレイヤーがアタックするたびに赤→黄→緑→赤と色が変わっていくようになっています。



(赤) レッド・シューズ：ジェッターのスピードが速くなります。



(黄) イエロー・シューズ：必殺技の連続回し蹴りが一定時間使えます。



(緑) グリーン・シューズ：一定時間，敵キャラの動きを止め，ジェッターの攻撃力もアップします。



(青) エネルギー・シューズ：三つ集めればジェッターが1人増えます。

おおっと場外乱闘だ(古舘伊知郎調)！敵を倒してエネルギーを稼げ！

ノーマル・モードで一定の条件を満たすとファイティング・モードに突入します。これはいわゆる場外乱闘ってやつで，1対1の戦いです。このときはアタック・ボタンがパンチとなり，ジャンプ・ボタンがキックとなります。負けても別にマイナスはないのですが，勝てばボーナス・エネルギーが入ります。がんばってエネルギーを増やしましょうね。

強者のそろった六つのチーム



ティーバーズ：伝統的な実力派チーム
バイオレーターズ：ルール無用の暴力チーム
バッドアティチュード：パワフルな悪者チーム
ロッカーズ：全員ミュージシャンの異色チーム
ホットフラッシュ：陽気でフレッシュなナイスチーム
マニアックス：兵隊あがりの殴り込みチーム

攻略のためにちょっとアドバイス

少しでも先へ行きたいという人にちょっとアドバイス。

自分のライフメータにはいつも注意していましょう。いつのまにか死んじゃうことが多いからね。ただ殴っているばかりでなく，どういったときにダメージを受けるのか見極めて，ちゃんと回避行動をするようにすればちょっとは長持ちすると思うよ。アイテムのおすすめは緑色。黄色でもいいかな。



◀各サイクルのはじめにジェッターがジェットウエイに向かう。ボタンを連打して加速をつけろ！



◀上の赤いラインを越えれば3ポイント！下のラインだと1ポイントだ



◀つぎにジャンプ台でジャンプ！赤いラインを飛び越えれば3ポイント入るぞ。バンクとジャンプ台，両方成功させれば6ポイントだ。



◀「スリーポイント！」コナミのボイスは相変わらずかっこいい。つぎはメインコースでの闘いだ。とにかくいっぱい敵を倒そう

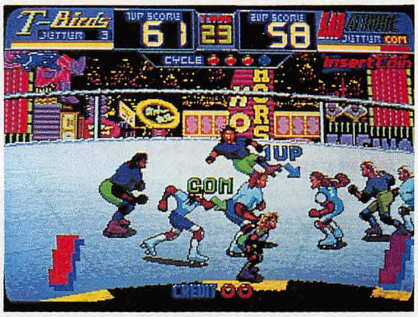




▲▶バイオレーターズとの試合に勝ったティーバーズの一行はつぎの試合開催地へと向かう。最終目的地はニューヨーク。チャンピオン・シップで優勝を目指せ！



▲黄色のアイテムを取ったときの連続回し蹴り。一定時間くるくる回って敵を一掃だ



▲コースの手前と奥ではスクロールの速さが違う。ラスター・スクロールと回転を組み合わせたようなちょっと不思議なスクロールだ



◀接戦のすえどうにかバイオレーターズに勝つことができた。ひゅーひゅー！このおじさんはなんなんだろう？



▲しかーし，興奮冷めやらず。敵の選手がいちゃもんをつけてきた。ファイティング・モードに突入だ。パンチとキックで応戦。倒せばボーナス・エネルギーをもらえるよ



NEW VIDEO GAME

F-1ドライブ・シミュレーション・ゲームの最高峰!

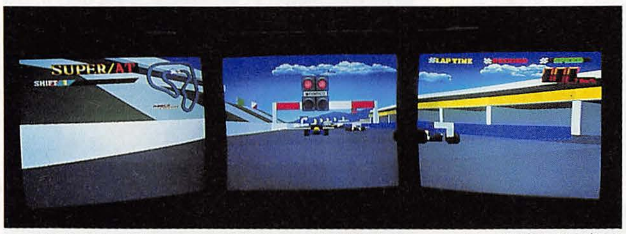
ドライバーズアイ

Ⓒ NAMCO

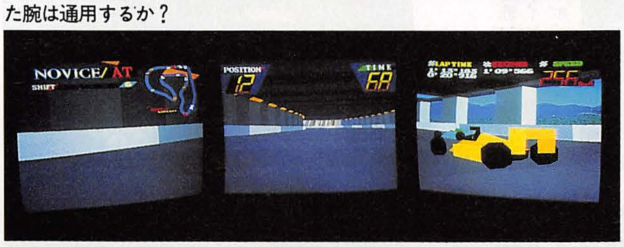
Written by やんま

先日開催されたAMショーで好評だったF-1ドライブ・シミュレーション・ゲームがついに発売される。その名は『ドライバーズアイ』。直訳しちゃうと「運転手の目」(笑)。ちょっと変だけど,その名のとおりドライバーの視点を再現したF-1ドライブ・シミュレーションだ。ゲームをしているときの気分は,これまでのゲーム以上に実車感覚。

スピード,技術,危険,すべてが世界の頂点ともいえるF-1の世界をこんなに手軽に楽しめちゃうなんて。ラッキ,ラッキー!



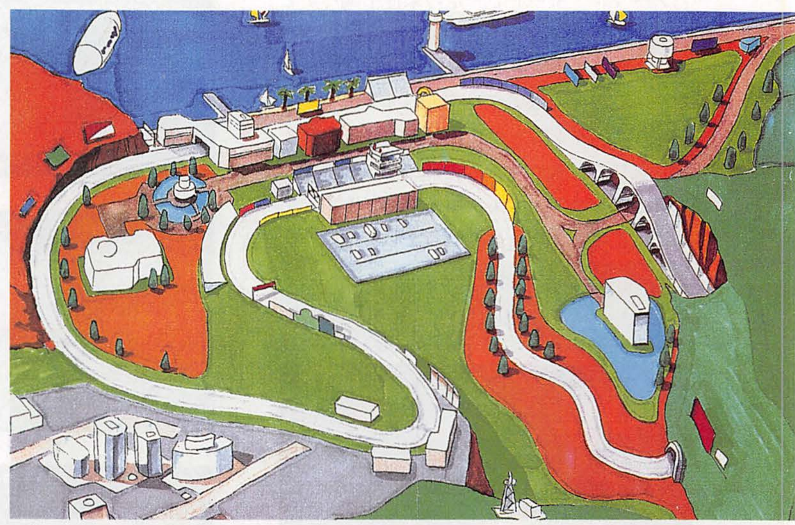
▲大迫力の3画面。コースはナムコのオリジナル・コース。鈴鹿GPで鍛えた腕は通用するか?



▲ウイニングランとくらべると視点が低くなったような気がするね。コース幅が広くなったせいかな?



▲横の縁石が流れていくのがはっきり見えるせいかスピード感は抜群



▲ドライバーズアイのコース図

3画面の大迫力で,気分はもう中島　悟

ポリゴンの速さでは業界一と評判のナムコ。ユーノスロードスターのシミュレータ,そして「ウイニングラン」や「ウイニングラン鈴鹿GP」などのドライビング・シミュレータで実績のあるナムコから,ファンの注目を一身にあびて登場してきたのがこの『ドライバーズアイ』なのです。

ドライビング・シミュレータの最高峰ともいえるこのマシン。ナムコのシミュレータに対するただならぬ力の入れかたを感じ取ることができます。

この『ドライバーズアイ』,まず筐体の形に目を引かれます。フォーミュラ・マシンのコックピット部分だけを切り抜いたような感じで,今にもそのまま走りだしていきそうなデザインです。

ハンドルの前にはデジタルのタコメータも付いていて,乗り込んだ瞬間自分はF-1ドライバーなんだって錯覚におちいっちゃうことまちがいなし。青と白のツートーン・カラーもF-1ファンには涙,涙ですね。

そしてコックピットの前に並んだ三つの25インチ・マルチモニタ。横に二つモニタが増えたぶん,ドライバーの視界は大きく広がりました。コックピットに座り込むと,プレイヤーの視界は全部モニタに覆われてるって感じで,他は何も見えません。スタート・ボタンを押した瞬間からドライバーズアイの創りだす疑似サーキットの中に引き込まれてしまうことでしょう。

クラッチもついて,さらにリアルな操縦感覚!

ウイニングラン・シリーズからの大きな変更点がもう一つ。それはクラッチ・ペダルがついたってことです。運転免許を持ってない君のために解説すると,クラッチっていうのはエンジンからのパワーをミッション(ギア)に伝えたり切ったりする機械のこと。

クラッチ・ペダルがブレーキの左側に付いていて,発進時やギア・チェンジのときにこれを使います。これでさらに実車の操縦に近づいたってことですね。

ゲームはノービス(初心者向け)とスーパー(上級者向け)という車の性能のちがう二つのモードがあります。

また,ギアシフトも6速マニュアルかクラッチの不要なオートマチックかが選択できるようになっています。初心者は一番簡単なノービス,オートマチックからはじめるのがよいでしょう。

SLGに新方向を示唆
ファルコム10周年記念作品

ロード・モナーク

Written by 佐久間亮介



発売元:日本ファルコム
対応機種:PC-9801シリーズ
価格:9,800円

昨年末に新作RPG『ダイナソア』を発売したばかりの日本ファルコムから，早くも新作の発表が行なわれた。今までは年に2〜3本程度というペースを保ってきた同社からは，考えられないことだね。そして驚くことに，今度の作品は，RPGでもAVGでもなく，なんとSLGなのだ。ファルコム作品はRPGが定番と思っていた人には，衝撃的だったんじゃないかな？

ところで今回の作品は，ファルコム10周年記念作品と銘うたれている。もうそんなに月日がたったのかと思うと，懐かしい思いになっちゃうね。なにはともあれ，10周年おめでとうございます。ちなみに，ベーマガも今年の7月で10周年を迎えるんですよ。

プログラマーは，あの人だ！

ファルコムから新作が発売されるとなると，発売日の数か月前から，いろいろと身辺がにぎやかになるものだけれど，今回の『ロード・モナーク』については，あまりに急な発売のために騒ぎたつ暇さえなかった感じがする。と，いっても発表自体が遅れたというわけではない。昨年末に発売された同社の新作『ダイナソア』の発表当時に『ドラゴンスレイヤーVII』なる仮称で，すでに知らされていたのは事実である。

ここで『ドラゴンスレイヤーVII』の名称を聞いて，ピンときた人がいるんじゃないかな？そう，この『ロード・モナーク』を開発したのは，古くは大ヒット作『ザナドゥ』から，最近では『ソーサリアン』や『ドラゴンスレイヤー〜英雄伝説〜』などを作りあげてきた，あの木屋善夫氏なんだ。いままで木屋氏が開発してきたものには，すべて「ドラゴンスレイヤー」なる冠称がつけられていたのだから，正式発表される以前にこのように呼ばれるのも無理はないし，誰もこの冠称がつかないはずはないと思っていたのでは……。

しかも定番のRPGではなく，まったく対極のSLGを作りあげたのだ。ファルコムからSLGが発売されるなど，思いもよらなかった人がいるんじゃないかな？なんとなく不思議な気分でしょ？余談だけど，ファルコムのSLGといえば，ファルコム設立時の作品でPC-88版『ギャラクティック・ウォーズ』があったのを覚えているかな？

大人も気軽に遊べるシミュレーション

『ロード・モナーク』をジャンルわけするとしたら，まちがいなくシミュレーションの部類に入るだろうが，『信長の野望』などに代表される，がちがちのSLGというわけではない。「むずかしい操作をいっさい省いた大人でも遊べるSLG」といったところかな。

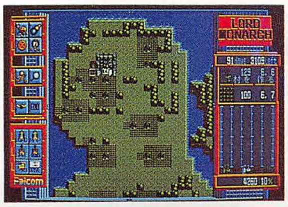
SLGというゲームは，とても手間のかかるゲームだよね？　どの兵器が何に有効なのかを把握して戦略を立てなきゃいけなかったり，膨大な量のパラメータが用意されていたり，自国の管理まで自分でしなくちゃならない。パラメーター一つとっても，実際にプレイするときはあまり気にしなくていいようなものでも，パソコンを普段使わない人には，さっぱりわからないんじゃないかな。

ボクなんかも普段，SLGはプレイしないほうなので，「いざやってみよう！」と思ってゲームをはじめると，その膨大な量の情報量に，やる気が失せてしまったりするものだ。

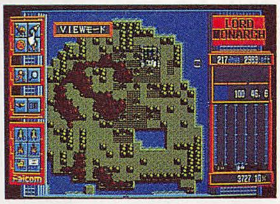
『ロード・モナーク』では，そんな莫大な情報量をすべて把握する必要はまったくない。プレイヤーが必要とされるのは，戦況をしっかりと把握して，状況にあった戦略をたてていくことのみ。他は一切必要ない。

『ロード・モナーク』におけるプレイヤーの勝利条件は自分以外の他3国を全滅させること。国には一つずつ城があり，そこいるであろう国王を倒せば，その国は壊滅するんだ。プレイヤーは兵力となる国民を養っていき，自分の国を大きくしていく。

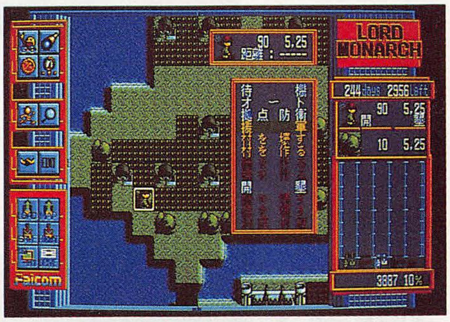
ここでおもしろいのが，ゲームはリアルタイム進行という点だ。国にはしっかりとした国境というものが存在せず，国民が家を建てた場所イコール自分の国という考えかたがで



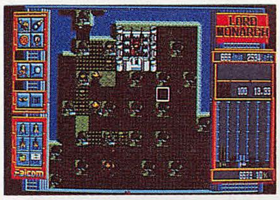
◀ゲーム・スタート！プレイヤーは緑の国を統治することになる。画面左にある各種アイコンはシステム的なコマンドを担っている



▶ゲーム内の処理を一時，中断してマップ内の任意の場所を見ることのできるVIEWモード。はじめのうちはあまり使うことのない機能だ



▲マウス・カーソルによって自国民をクリックすると，いろいろな命令をあたえられる。1人1人に対して行なえるのが魅力だね



◀敵国内に攻めいる自国民。敵領土内につぎつぎと緑色の家が建てられていくのが，見ていて気持ちがいいぞ



▶敵国王を倒すと，その国は滅亡となる。同様に自分の国王が倒されると，ゲーム・オーバーになっちゃうよ

きる。国民は独自の行動アルゴリズムを持ち，実際にマップ上を動き，森を開拓し，家を作り，他国民と戦い，他国の家を壊していく。

しかもその民にマウス・カーソルを合わせれば，プレイヤーは1人1人に対して「開拓」「村を作る」「待機」「拠点防衛」などの司令を下すことができるのだ。

もちろん司令を下されていない民は,「オート」モードとなって，独自で判断して行動していく。

ただしこれらのコマンドは，実行するのに資金が必要とされる。お金は税金によって，民から集めるんだけど，あまりに税率をあげすぎると，家にこもったきりになって，領土を広げてくれない。

このようにゲームを進めていき，他の3国を滅亡させると，そのマップはクリアとなり，つぎのマップへと歩を進めることができる。マップが進んでいくうちに，地形はしだいに複雑になり，敵国はより高度な戦略を練ってくるようになるので，毎回戦略を考えるのが楽しく時のたつのを忘れてしまうほどだ。

リアルタイムにすべてが処理されるから，常に戦線の位置は変わっていくし，敵だって状況に応じた戦略を練って行動してくるんだ。ちょうど『ポピュラス』みたいな感じだ。ただ，マウス・カーソルを動かしている間は，ゲーム中の処理が止まるのでとくに反射神経が要求されることはない。

それにゲーム自体のスピードも3段階の中から，プレイ中いつでも自由に変更することができるため，あわただしくプレイすることはまったくない。

ゲーム以外のサービスだってわすれちゃいないさぁ

『ロード・モナーク』ではマップが進んでいくにつれ，地形や民などのキャラクターがさまざまなものに変化する。最初はファンタジー色の強いものだったけど，それが一転してユーモラスなファーストフード店とお寿司屋との戦いになったりするから,おもしろい。

民のかわりにフライドポテトや鉄火巻が歩いていく姿は，涙なくしては見れないはず。

他にもSF編やメルヘン編,さらには江戸時代編などもあり視覚的にも楽しませてくれる。

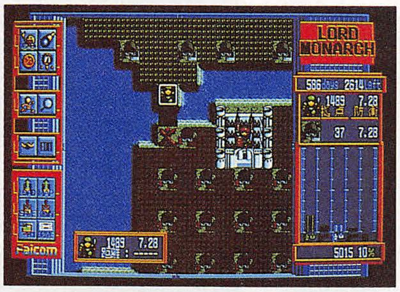
「な～んだ，グラフィックが変わるだけなら，今までにもあったじゃないか」と思うのはまだ早い。『ロード・モナーク』における斬新な点は，そのグラフィックに合わせて，コマンドまで変わってしまうんだから。

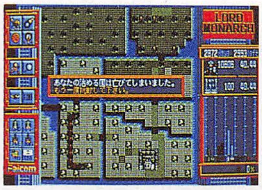
たとえば通常のファンタジー編では「橋を作る」だったコマンドが，メルヘン編では，「橋作っちゃお」だったり，「村を作る」がファーストフード編では「新装開店」だったりする。ゲーム・デザインをいかにも楽しく行なっている木屋氏の顔が想い浮かび，思わずニヤリとさせられてしまう。

この他に環境設定として，画面サイズの変更機能も用意されている。これはゲーム画面に，キャラクターをどの程度の大きさで表示するかを決定するもので，あらかじめ用意されている三つの大きさの中から好きなものを選ぶようになっているんだ。

一番大きな比率では，ちょうど同社から発売されていたアクションRPGぐらいの大きさでキャラが表示されるし，一番小さいものになるとマップの全体図が1画面に収まるほどに縮小され，各キャラクターはアルファベット

▶各マップ・スタート前には，他国と同盟を組むことだってできてしまう。自国と同盟国のみになってしまうと，同盟は破棄される



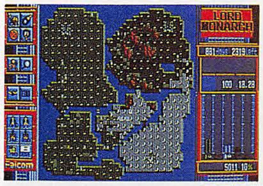


▲不用意に自国王を攻め込ませると，こうなっちゃうぞ。こうなるともう1度,そのマップを最初からプレイしなければいけない

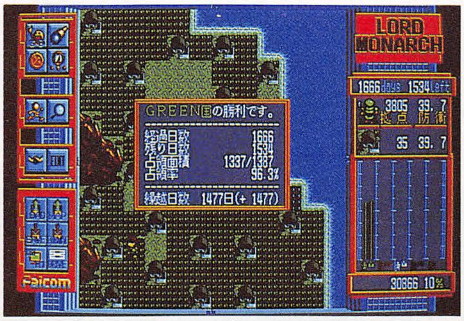


▲▶国民に与えられる命令の一例。水によって隔てられた土地でも，「橋を作る」コマンドを実行すれば，このとおり向こう側への道をつくることができるんだ。ただし，相当な額のお金が要求される



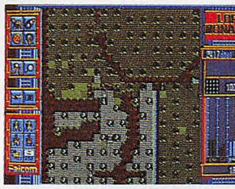


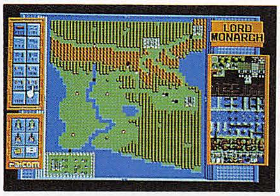
◀画面表示サイズを最小にしたところ。1画面にマップが収まっているので，全体の戦局を見渡すのに適している



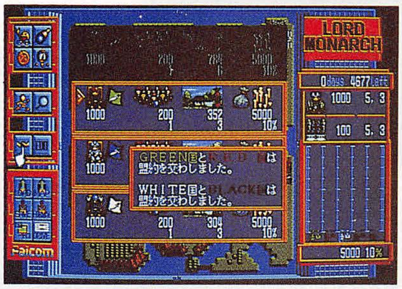
▲各マップを終了すると，その占領領土の広さと経過日数によってつぎのマップへの繰越日数が決定される。マイナスになることもある

▶中ぐらいのサイズ。これが一番見やすいモードじゃないかな。ある程度の範囲を見ることができるので，とてもプレイしやすい

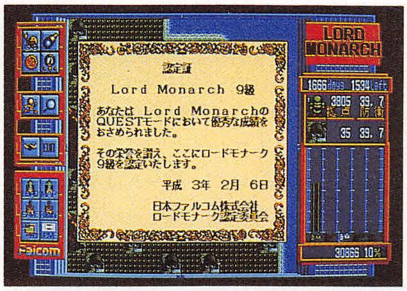




◀マップ・エディット画面。左側にあるアイコンが，各種操作命令だ。これはスムージング前の状態。平面的だよね



▲ゲームをはじめる前に4か国はどこかの国と同盟を結ぶことができる。同じマップでも当然ゲーム展開がちがってきて，ますますおもしろくなるゾ



◀マップを終了すると，ときには認定証をもらえる場合がある。画面の中だけのものだけれど，なんとなくうれしいよね



▲そして，これがスムージング後の状態。山などに注目してほしい。立体感がとても美しい。ここではイースのマップを描いてみたよ

で表示される。

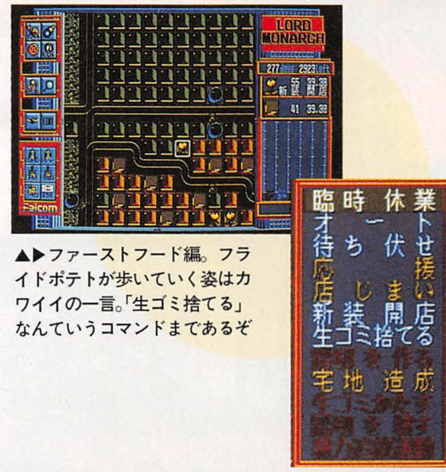
最初のうちは大きなサイズで，キャラクターごとの表情を楽しみながらプレイするのもいいけど，慣れてくると中ぐらいのサイズが一番プレイしやすく感じるだろう。

ディスプレイ・モードの変更も行なえる。残念ながらアナログRGB専用で，デジタルRGBディスプレイで『ロード・モナーク』を楽しむことはできないが，アナログ／液晶ディスプレイの変更ができるようになっている。

近年，増えつつあるノート・パソコン・ユーザーのための機能ということだね。ノート・パソコンで遊ぶために，わざわざ専用ソフトを買う必要がないのだ。

ゲームの操作はすべてマウスのみで行なえる。当然，キーボードでも遊べるけれど，マウスを使ったほうが格段に操作性が向上する。PC-98ユーザーのほとんどはマウスを持っているんじゃないかな？持っていない人は，この機会にぜひ買ってしまおう。

音響効果もしっかりと作られている。FM音源に対応したBGMは，ほのぼのとしていて，ゲームが殺伐としたものになるのを，うまく避けている。いかにも近年のファルコムらしいBGM群が，プレイヤーの心をなごませ，わくわくさせてくれるのだ。後述するマップ・エディタや，環境設定など，モードに応じてBGMがそれぞれ用意されているのも魅力的だ。



▲▶ファーストフード編。フライドポテトが歩いていく姿はカワイイの一言。「生ゴミ捨てる」なんていうコマンドまであるぞ

忘れちゃいけない，エディット機能

こういった類のSLGの場合，たいてい既製のマップに飽きてしまうと，自分のオリジナル・マップを作りたくなるものだ（もっとも『ロード・モナーク』には52枚ものマップが用意されていて，クエスト・モードで1枚ずつ制覇していかなければならないのだから，飽きるようなことはないと思うよ）。

そこでちゃーんと，マップ・エディット機能というものが用意されている。

マップを作る作業は，グラフィック・ツールを扱うような感覚で進めることができるようになっている。画面左側にある各種のアイコンは，市販されているグラフィック・ツールとほぼ同等の機能を兼ね備えているのだ。

じっくりと考えながら，各パーツを配置して，スムージングをかけると見事なオリジナル・マップができあがってしまう。

たとえば山のパーツをいくつかでたらめに置いたとする。それにスムージング機能をかけることによって美しく，滑らかな山を作成してくれるのだ。またこの機能を使うと，コンピュータが自動的にマップに立体感を造りだしてくれるから，ユーザーは創作意欲のむくままにパーツを置いていくだけでいいのだ。

超難解なものから，視覚的な美しさを目指したものまで，キミの趣味にあわせたマップが作れるのだ。



▲▶大江戸編。グラフィックが，いかにもってかんじだね。「陣を張る」などコマンドがすごく渋いなぁ

通信ゲーム・バージョンがあったらいいのに！

こういったプレイヤーVSコンピュータのゲームで必ず感じるのが，人間VS人間のモードを用意しておいてほしいということだ。『ロード・モナーク』では，残念ながら複数でのプレイには対応していない。

ゲーム自体がリアルタイムで進行していくので，PC-9801が1台ではできないとしても，パソコンを複数台使っての対戦モードを準備してもらえたらいいなと思う。

昨今では，ユーザーのかなりの割合がパソコン通信を行なっていると聞く。電話回線を介すことによって，PC-9801を複数台連結させることは簡単に行なえる。

『ロード・モナーク』は通信ゲームとしてもそうとう楽しい要素がひきだせるソフトだと感じた。



▲▶うってかわってSF編。いきなりゲームの雰囲気まで変わっちゃったような気がしない？背景がカッコイイよね

ゲームの楽しさの新しい方向性を打ちだした

『ロード・モナーク』はどんなジャンルのゲームか？と問われると「『ポピュラス』をいい意味でアレンジし成功した作品」程度のことしかいえない，まったく新しい方向性を持つゲームだ。編集部でも思考アクションとか，リアルタイム・アクションSLGとか，いろいろな意見がでたが「これはコンピュータ・ゲーム」（編集長）と逃げを打った人もいた。

確かに『ポピュラス』的な要素はあるが，ファルコムらしさをうまくからめることに成功している。マップの難易度も見事に設定されているし，品のよいユーモアも配置されており，作者のゲームに対する愛情と，プレイヤーに対するサービス精神が伝わってくるところはさすが。

ゲームに親しんでいない人も，やりこんでいる人も，十分に楽しめることは保証しよう。

日本ファルコムが追求する「ゲームの楽しさ」がたっぷりと盛り込まれた作品。それが『ロード・モナーク』だ。今後も画期的で，大胆な作品を期待している。



▲▶ボクのお気に入りのメルヘン編。王様のかわりに女の子が応援してるんだ。「村作っちゃお」などのコマンドがいい味だしてるね

CHALLENGE! ADVENTURE GAME

プロンティスの巻

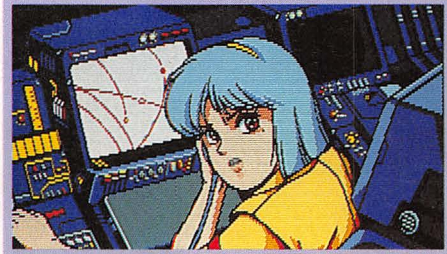
Written by 佐久間亮介

発売元:ビクター音産　対応機種:PC-8801SR以降　価格:8,800円（税別）



しばらくお休みしていたチャレアベだけれど，今月は見事に復活！　今回はビクター音産から，2月22日に発売された『プロンティス』にチャレンジするよ。シナリオ……雅　孝司（『ジーザス』を担当），キャラクター・デザイン……三宅和彦（『プロジェクトA子』など）という豪華な顔ぶれで制作されたAVGだけに，期待が高まるね

プロローグ





西暦2007年——1機の宇宙輸送船が軌道をはずれ，太平洋に落下した。時の地球政府はそのことを一切表にはもらさず，一部の人間を除いて，人々はこのことを何も知らされなかったのである。

そして時は流れ2010年。

バイクレーサー石見拓弥は，世界初の常温核融合船<ガリレオ丸>で，ロスアンジェルスを目指し，穏やかな海の旅を楽しんでいた。

ある日，ガリレオ丸は嵐に見舞われ，船はエンジンの半分を破損してしまう。

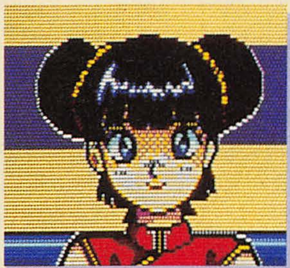
物語は嵐の過ぎ去った，穏やかな1日の朝からはじまる——。

CAST



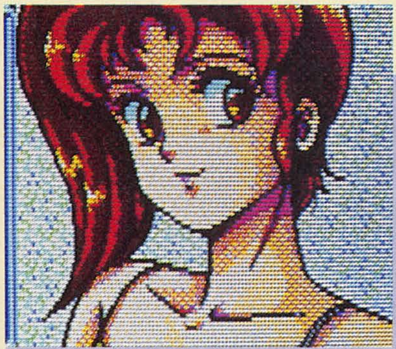
石見拓弥

日本人。24才。地球防衛官養成学校に落第してしまい，現在ではプロのバイク・レーサーとして各地を転戦している。カリフォルニアでのレースに出場するため，ガリレオ丸に乗り込んでいる。物語の主人公だ。



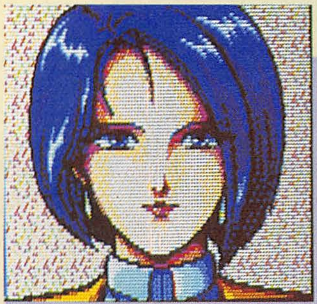
周　玉蘭

香港人。12才。父，周　兆文とともにガリレオ丸に乗船している。香港が中国に返還される前日——1997年9月30日生まれ。すなわち最後の香港人というわけ。ペットのカナリヤ，トルルをかわいがる，元気な女の子。



コラリー・モリエール

フランス人。22才。拓弥の友人ディエスの恋人。コラリーに会いたいのなら，彼女の部屋へ行くよりも，まずディエスの部屋によってみよう。たいていはそこにいるはずだ。ディエスのためなら何でもやってしまう娘



オーロア・グリシオン

イスラエル人。29才。もとCMMの人気キャスター。現在は，故郷であるイスラエルで，ニュースキャスターを続けている。世界初の核融合船ガリレオ丸の旅行体験記を執筆するために乗船している。やさしい女性。



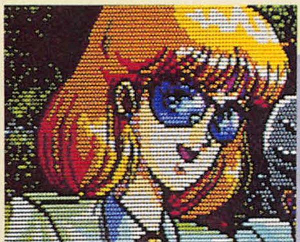
ロイ・フロスト

アメリカ人。24才。拓弥とは，防衛官養成学校時代の友人。宇宙密輸団事件での活躍が認められ，2階級特進。宇宙防衛軍大尉の位につく。部下の統率に悩む若き仕官だ。今回の件では，調査隊のリーダーに抜擢されている。



ニコライ・ルイノフ

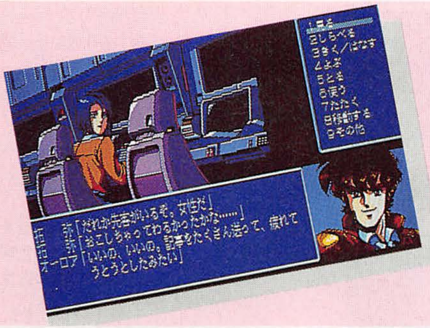
アイルランド人。34才。地球防衛軍大尉。歴戦の勇士であるが，頑固な性格が災いし，軍内での評判はあまりよくはない。今回のチーム編成でも，後輩ロイの部下として行動することに反感を覚えているが……。



エルサ・ロサリーニ

イタリア人。25才。宇宙空母アモン勤務のコンピュータ・オペレータ。ロイの選抜により，今回の調査隊のメンバーに加わる。美人で有能だが，なぜかいつも事務的にふるまう。物語のヒロインだ。

シンプルな画面構成

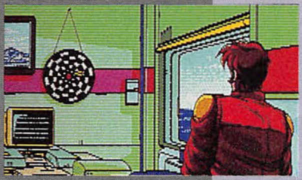


◀ゲーム中は，この画面構成で進行していく。右にあるコマンド一覧から，任意のものを選択，決定する。メッセージはすべて画面下のウィンドウに表示されるので，とても見やすいよ

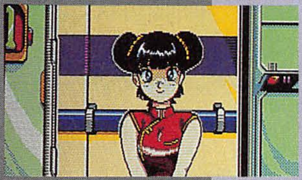
▶システム・メニューを開いたところ。これも基本画面はまったく変化しない。画面右下には物語の展開に応じて，それぞれの人物のアップなどが表示されるんだ。ロード，セーブのほか，文字表示速度等も設定できるぞ



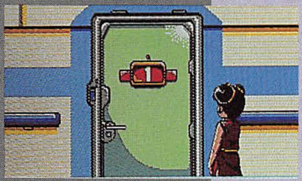
また1人，犠牲者が……。"プロンティス"とは，いったい何だ?!



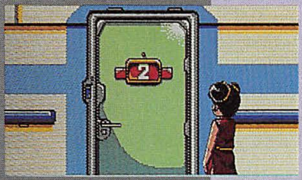
◀ダーツに向かって矢を投げているのが，主人公・石見拓弥。ガリレオ丸に乗客として乗り込んでいるモトトライアスロンのレーサーだ。ダーツの名人でもあるんだぞ



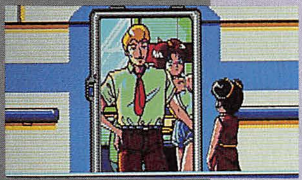
◀やった，左手でも的に当たるようになったぞ。なぁんて喜んでると，カワイイ女の子が訪ねてきた。彼女の名は周　玉蘭。カナリヤのトルルがいなくなっちゃったんだって。



◀玉蘭のために，カナリヤのトルルを一緒に捜すことになったんだけれど，まずは不用心だから，自分の部屋のロックを確認しておこう。戸締りには気をつけなくっちゃ



◀まずはお隣の2号室から。おや？　ノックしても誰も出てこないや。こんなに朝早くから，どこにいったのかな。まぁ，いいや。あとでまたくることにしようっと



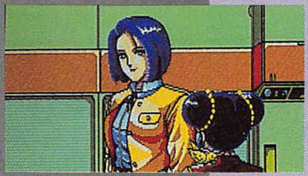
◀3号室には拓弥の親友ディエスが泊まっている。うーん，ここにもトルルはいない。あれれ，ディエスの部屋に女の子がいるぞ。彼女はコラリー。2号室に泊まっているんだって



◀女性ジャーナリスト，オーロアの泊まっているのは4号室。船内でも原稿を書くために，いろんな機材が部屋の中に置いてある，ライターの鏡。あの小さい機械は何なんだろう？



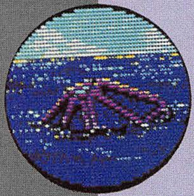
◀5号室は玉蘭と，そのお父さんの泊まっている部屋。この部屋にもトルルはいないそうだ。人が泊まっている船室はここまでだから，トルルが隠れる場所は他にはないんだけどなぁ



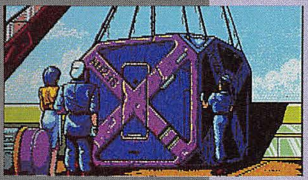
◀トルルみーっけ。オーロアが部屋に入ってきたところを，捕まえておいてくれたんだって。これでトルル捜しは，一件落着だ。ん，甲板で何かあったらしいぞ



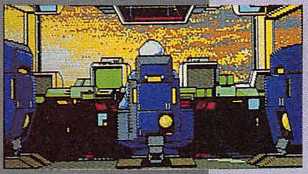
◀甲板ではニルソン船長と機関士のマルタンさんが，なにやら上を見上げて立っていた。なるほど昨日の嵐のせいでアンテナが曲がってしまって，使いものにならなくなったんだ



◀ある物を使って景色を眺めていると……何かが海を漂っているのを発見！なんだかわからないが，とにかくニルソン船長に報告しておこう



◀ガリレオ丸のクレーンを使って，引き上げてみる。どうやらコンテナだったらしい。どこかの飛行機が墜落したときに，一緒に海に落ちたんだろうね



◀夕方，コラリーから「同じところをぐるぐる回っているみたい」との電話を受け，拓弥はコクピットへ。スクリーンに映った航路図は，コラリーの言ったとおりになっていた



◀椅子に座っている航海士の肩を叩いてみると……うわっ，死んでる!!!　でも，別に死ぬほどの外傷は，見あたらないけど。船長に連絡する前に，航路を元に戻しておこう



◀乗客を全員集め，ニルソン船長により状況の説明がされる。コラリーとディエスは相変わらず仲がいいね。もう少しで食事もできるらしいし，ここは成行きにまかせちゃえ！



◀マルタン機関士といっしょに，倉庫へ昼間拾ったコンテナを調べに行くことになってしまった。成行きなんかにまかせるんじゃなかったなぁ。とほほ



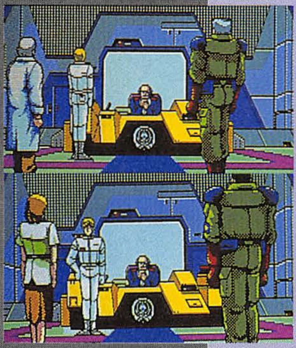
◀ボクのバイクだ。うんうん，ちゃんと固定されているし，傷もついていないぞ。これなら，やんまさんのバンディットにも対抗できるかな。



◀しまった！　ちょっと目を離した隙に，マルタンが襲われた!!　さっきの航海士のときと同じで，首筋の小さな傷以外は外傷は見あたらない。やっぱり，コンテナが原因なのか？



◀マルタンが殺され，同時に厨房の乗務員も同様に殺された。みな，大きな外傷もなく死んでいた。——そのころ，宇宙に浮かぶ空母＜アモン＞では……



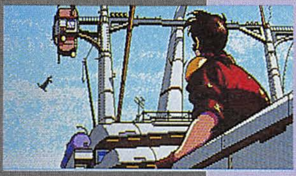
◀ガリレオ丸での一連の殺人事件が，地球に落下した宇宙貨物船と関係があるとにらみ，地球防衛軍はロイ大尉を，ガリレオ丸に派遣しようとしていた。ガリレオ丸へ派遣されるのは5人。ロイをリーダーとして，医者のミシェラ，コンピュータ技師のエルサ，歴戦の勇士ルイノフ，大男カナルだ。地球へ降下するロイたちを待つのは，はたして……



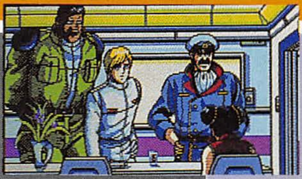
◀「嵐のためにエンジンの半分が破損した核融合船ガリレオ丸が，まもなくロサンゼルス港へ入ります。なお，ガリレオ丸では変死者が続出しておりますが……」



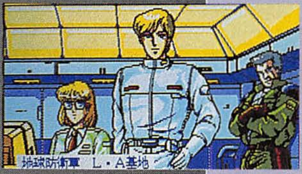
◀そろそろ船を降りるころだ。そういえば周さん親子の姿が見えないけど，どうしたのかな？　単独行動は危険だから，早く見つけて連れてこなくっちゃ。大丈夫かなぁ



◀船倉にはいないみたいだし，どこへいっちゃったのかなぁ，もお。「周さーん」げげげ，クレーンから誰か飛び降りたぞ！　あれは，まさか周さん?!



◀周さんはクレーンから飛び降りる前に，不気味な生物に襲われて死んでいた。泣きじゃくる玉蘭。そこへ，地球防衛軍から派遣された調査隊が到着した。きみは，ロイじゃない？



◀旧友のロイとの再会を喜ぶ暇もなく，生き残った乗組員は，L.Aの防衛軍基地へ。不気味な生物——プロンティスは，誰かの体に寄生している可能性があるのだ！



◀基地のなかにも太陽の下に出れる場所はある。コーラでも飲んでひと休みしておこう。ガリレオ丸に乗船してからというもの，いろんなことがあったから疲れちゃったよ



◀ガシャン。ガラスの割れる音が響きわたる。何だ，何だぁ。呆然と立ち尽くすコラリー。どうしたんだい，いったい何が？　ああ，ディエスが……死んでいる！



◀ニルソン船長も，例の音を聞きつけてとんできたらしいぞ。なんとガラスを割ったのは，ディエスが倒れているのを見て驚いたコラリーだったんだ。あれ，船長のようすが変だぞ



◀ばばーん！　船長の姿がおぞましく変化する。OH GOD!!　プロンティスに操られているんだ。と，いうことはディエスを殺したのは，こいつだったんだな!!



◀ルイノフが助けてくれたおかげで，どうにか殺されずにすんだけど，船長は……。正気にもどった船長は死に際にこう言い残した。「あと1匹，強い奴があと1匹だけ残っている」



◀プロンティスは人間だけではなく，生物すべてに寄生することができるかもしれない。だとしたら，トルルだって安全ではないのだ。基地内から逃げだしたら，大変だもんね



◀その夜，拓弥たちは宇宙空母アモンへ移されることが決定した。とうとう本格的に隔離されるということなんだろう。
　はたして，アモンではどんなことが待ち受けているのか。プロンティスが寄生しているのは誰なのか。それはキミたち自身が確かめてくれ！



発売元:システムソフト
対応機種:PC-9801シリーズ
価格:7,800円
発売日:3月29日

アメリカで大ヒットしたテキストAVGの完全日本語移植版

ゾークⅠ

あの『ゾーク』が，国産のパソコンで遊べるようになる――こう聞いて胸が躍るのなら，キミは古くからのゲームファンだ。確かにこれまでCP／M版の『ゾーク』が発売されており，PC88やX1などの機種で楽しむことはできた。ただし，英語で。今度発売されるのはシステムソフトの移植による日本語版なのである。胸がドキドキする冒険は，もうすぐはじまるぞ。

Written by 手塚一郎

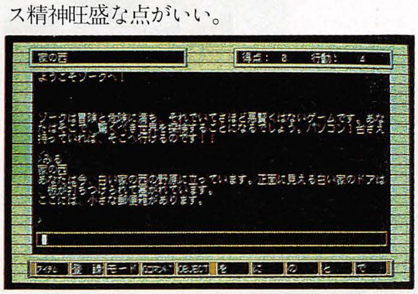
ゾーク……それはテキストAVG

アップルII用のアドベンチャー・ゲームとして『ゾーク』が発売されたのは1980年のことだったと記憶している。インフォコムというメーカーの作品だ。

このゲームは〝テキストAVG〟に分類される。つまり，グラフィックは一切なく，文字情報のみで進めていくことになる。

入力はコマンド選択ではなく，簡単な文章を打ちこんでいくタイプ。〝手紙を読む〟とか〝剣で扉を壊す〟などである。プレイヤーの入力した行動による結果が表示され，再び入力待ちとなる――これをくり返していくところは通常のAVGと何ら変わりない。

内容はひと言で説明するならば〝宝捜し〟といったところであろう。ゲームは森の中にある1軒の家の前からスタートする。この家の地下から，メインとなる地下帝国の冒険ははじまるのだが，地上世界がこれまた広く，たっぷりと楽しませて（苦しませて？）くれる。地上だけでも1本のゲームにできるほどサービス精神旺盛な点がいい。



▲『ゾーク』は，このように文字だけの情報しかない。しかし，だからこそ想像力が刺激されるのだ

日本語版『ゾーク』はどう変わったのか

英語の苦手なぼくはCP／M版を英和辞典を片手にプレイしていたわけだが，中には調べても載っていないような単語とかもあったりして死ぬほど苦労した経験がある。そして，いつも〝どこぞのソフトハウスが日本語版を出してくれないものか〟と思っていた。

その夢が，ようやく現実となった。

日本語版は完全な移植を目指しているが，いくつかの点については改良されている。気づいた部分を挙げてみよう。

まず，グラフィックの導入。だが，これは〝テキストAVG〟の形を崩すものではなく，ちょっとした雰囲気作りに使われている程度なので安心してほしい。

グラフィックの使用は2点。最初はアイテム。これは写真を見てもらうほうがいいだろう。少ないスペースの有効利用と，アイテム同士の関係（たとえばビンとその中に入っている水）がわかりやすくなった。

もうひとつは，画面の外ワクの部分。今プレイヤーがいる場面に応じてグラフィックが変化するわけだ。心憎い演出である。

入力は日本語ということでローマ字→カナ変換が可能となっているのがうれしい。また，ファンクション・キーを活用することで入力の手間が省ける点もいい。とにかく遊びやすくなったわけである。

果して『ゾーク』はヒットするのか？

グラフィックと音楽とが大きな比重を占めるようになってしまった今の日本のゲーム業界で，この『ゾーク』の苦戦は想像に難（かた）くない。しかし――と思わないわけでもない。たとえば『ウィザードリィ』という名作はビジュアル面でのハンディを抱えながらも大ヒットとなったではないか。ならば『ゾーク』だって――。無理にでも，そう思いたい。

今さら，という感じがしないでもないが，システムソフトはすごいメーカーである。この作品を発売することによって抱えるリスクは，ぼくたちには想像できないほど大きいはず。しかも，『ゾーク』を含めてインフォコム社のゲームを3本移植することがすでに決定しているというから驚かされる。

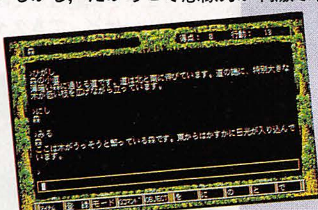
本当に良質のゲームを――グラフィックや音楽がなくても楽しめてしまう作品をユーザーに知ってほしいという姿勢は絶賛されるべきであろう。これは，つまりこれからのシステムソフトの方向性を暗示しているようで，じつは頼もしく感じていたりする。

『ゾーク』は3部作（『ビヨンド・ゾーク』というのもあるが）である。IIとIIIが発売されるかどうかは，このIの評判にかかっている。売れてほしい。ぼくは買う。

他にもインフォコム社にはおもしろい作品が数多くあって，個人的には『エンチャンター』3部作や『サスペンディド』，『インフィデル』とか『プラネットフォール』などの移植を望んでいる。

売れるといいなあ。

おもしろさは保証しよう。



▲プレイヤーのいる場所に応じて外ワクのグラフィックが変わる点に注目したい。ここは森なのだ



◀アイテムのリストもグラフィックで表示。見やすくてわかりやすいこの方法は，やはりすばらしい



発売元：ホームデータ
価格：9,700円
対応機種：X68000，PC-9801シリーズ，FM TOWNS
発売日：3月15日（X68000），3月30日（PC-98），未定（FM TOWNS）

慣性・回転感覚が斬新！あのゲームがパソコン・バージョンで復活！

マーブルマッドネス

Written by 石井弘一

もう5年くらい前になるかなぁー。アメリカのアタリ・ゲームズっていうところの「マーブルマッドネス」っていうゲームがナムコの手によって海を渡り日本に上陸したのは。結構やったんだけどなかなかうまくいかず，いつのまにかボクの目の前から消えてしまったゲームなんだ。それがいまX68000でできてしまう。今度こそクリアしていいスコアをたたきだしてやる!!

こんなゲームだ！

ゲーム自体はトラック・ボールを使ってボール状のマーブル（おはじきのこと）を，コースからはずれないようにして，一定時間内にゴールにもっていくという単純なもの。

もちろんトラック・ボールを使っているので自由にスピードを変えられる。慣性のついたマーブルを自由に動かせるようになるためにはとにかくやりこむしかない。

操作方法はトラック・ボールだけではなく，キーボード，ジョイスティックにも対応している。トラック・ボールが壊れちゃうんじゃないかという心配症な人はジョイスティックを使おう。

タイム制を使っているので何回コースからはずれてもよい。とはいっても落ちたところから再スタートするのに少し時間がかかり，その間もタイムが進んでしまう。

もちろん早くクリアした人にはクリアタイムがつぎの面に持ち越されるという特典がついている。いかに速く美しくコースをまわるかがポイントだ。

2人同時プレイもできる。そのときの画面構成が気になるところだと思うが，ゴールに近いほうのプレイヤーを中心にして画面がスクロールしていく。

自分のマーブルが，友達においていかれ，画面外に消えてしまったときには，ペナルティとしてタイムを減らされてから，もう1人の近くに出現してゲームを再開するようになっている。

必殺仕掛人

当然のごとく，マーブルの進行を妨害するいろいろなアイテムが出現する。

・ブラック・ボール

最初に出会う敵。自分と同じマーブルなのになぜか質量が違うらしく，ぶつかると弾き飛ばされる。

・グリーン・マウサー

いきなり飛び上がったと思ったらマーブルを頭から丸飲みしてしまう。触（さわ）られるとマーブルが気絶？するので近寄らないほうがいいだろう。

・スライム

半透明の水溜りのようなものが，左右上下にランダムに移動して道をふさぐ。触（ふ）れると飲み込まれてしまうぞ。

この他にも数多くの仕掛があるがみんながプレイするときのお楽しみ。

発売はもうちょっと先になるが一ついいことを教えてあげよう。

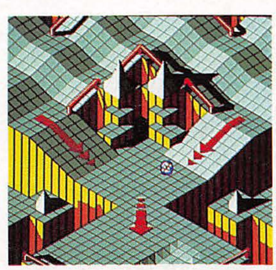
ある場所からわざと落ちたりすると，ふつうは落ちたところからやり直しなんだよね。でもちょっと違うところからはじまってしまうというワープ技があるんだ。これを使うとタイムをロスするどころか反対に得してしまうぞ。

ひとくちコラム

このゲームを誰よりも早くやりたいがために，わざわざ隣町（？）までチャリででかけた覚えがある。そのくらい当時はニュータイプのゲームだった。

トラック・ボールと筐（きょう）体の隙間に手の皮をはさんで，血豆を作ったのも今となっては懐かしい想い出。

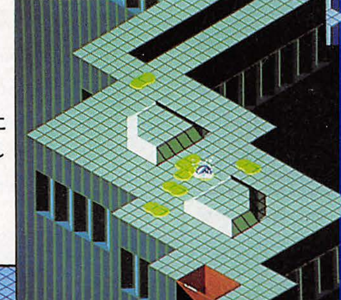
いま考えるとタイム・トライアルでタイムを競ったほうがおもしろいんじゃないかという感じがする。とにかく懐かしいゲームだ。



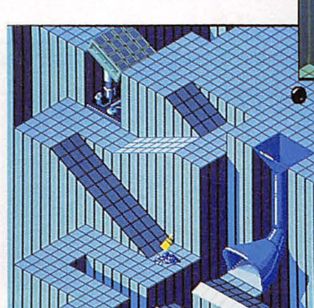
◀1面は穴の周囲に柵ができていて落ちないようになっている。わざわざ回り込んで落ちないように



▲グリーン・マウサーは近づくとふわっと浮いてマーベルの真上に飛んでくる。急いで逃げよう



▶1段上が安全地帯。スライムに触れただけでも飲み込まれてしまうぞ



◀高い場所から落ちると割れてしまう。道なりに転がっていこう

▼ウェーブに逆らってみるのもいいけど，でるタイミングを逃さないように





発売元:SPS／Ⓒナムコ
価格:8,800円
対応機種:X68000
発売日:3月15日

アリスが鏡の世界で大冒険！移植度はバッチリ！

メルヘンメイズ

Written by 石井弘一

メルヘンチックなかわいいキャラが続々登場するこのゲームは，２年前にナムコからアーケード・ゲームとして発売されたものだ。つい最近ではPCエンジンに移植されたが，縦画面になってしまっていて，アリスが大好きなボクはチョッピリ悲しい思いをしていた。

そんなときにSPSからサンプルが届いた。さっそくプレイしてみるとこれが凄い。オープニングのアリスの表情といい，音楽といい，完璧な移植のできだった。

最近のSPSの移植の完成度には驚かされっぱなしだ。

ストーリー

みんなが寝静まったはずの静かな夜のことでした。アリスは突然現れた鏡の中のウサギに起こされました。

「ボクの国は悪い女王に征服されてしまったんだ。」

ウサギは鏡の世界を元の平和な世界に戻すためにアリスに助けを求めてやってきたのでした。アリスはウサギに導かれるまま，鏡の世界へ……。

こうしてアリスの不思議な冒険の旅がはじまったのです。

メルヘンだなぁー

アリスの持っている武器はしゃぼん玉。なぜか鏡の世界ではしゃぼん玉に当たると敵が弾け飛んでくれるのだ。しゃぼんはボタンを押しっぱなしにすると大きくなり威力が増す。最大に膨れ上がったしゃぼんは貫通力がプラスされて強いぞ。

面数は全部で9面あり，各面ともに上(右上)に向かってひたすら歩き続けるとボスが待っている。道中は敵キャラクターや移動する床，上下する壁なんかが道をふさいでくる。

移動する床はタイミングが命。ボクも何度泣かされたことか。

迷路を歩いているとボックスが落ちているが，その中にはアイテムが入っている。一定時間しか効果のないやつとか，その面限りの物もある。何度やっても同じ物しかでないので，どこへ行くけば何がとれるかを覚えちゃったほうがクリアへの近道だ。

ちなみに敵が入っていることもあるので注意しよう。

アリスは敵のだすビーチボールに当たっても，敵に体当たりをくらっても，死ぬということもなく，ただ弾き飛ばされるだけですんでしまう。ただしフィールドの外に弾かれると下に落ちてミスとなるのだ。

敵の中にはアリスを担ぎ上げて画面の端まで運んでいってたたき落とすなんていう極悪キャラもいるので気をつけよう。

もし途中に置いてある？ボックスで風船を拾っていれば1回だけ助かるぞ。

それから，各面ごとに設定されている時間内にボスを倒さないとタイムアウト。

太陽みたいなキャラがやってきて押しだされてしまう。

ひとくちコラム

アーケード版にもあった空中ジャンプのバグがちゃんとできるところが凄い。画面モードもゲーム中に変わるし，かなりのできだ。

ちょっと残念なのが全体のスピードが気持ちアーケードより遅く，キャラクター・オーバーもすぐなってしまうところかな。しかしウサギバリアをつけたときにスプライトがちらつかないのには驚いた。ナムコファンはもちろんのこと，キャラクター・アクションが好きな人には超おすすめ。



◀こいつは１面のボス。自分の分身をばんばん撃ってくるぞ



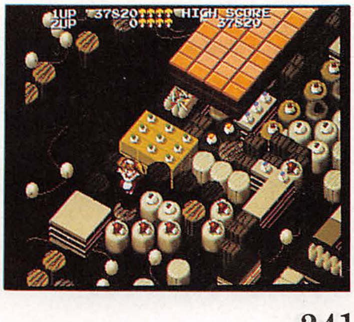
▲ウサギバリアを使ってもちらつかないのは凄い！



▶最大しゃぼんがたくさん。とってもきれいでしょ



◀空の面は動く床ばかり。どこかにあるジャンプ・シューズを見つけたほうがいいぞ



▶これが噂の空中ジャンプ。やりかたは情報局長に聞いてください

Reichsritter

SLG+RPG　新たなジャンルのゲーム

ライヒスリッター

Written by 佐久間亮介

ついに『ライヒスリッター』が発売された。1年ほど前に関係各誌の広告などで発表されたこの作品，その後，何の音沙汰もなかったので「まさか」と思った人もいるんじゃないかな。はたしてどんな仕上がりをみせているのだろう？

発売元:エニックス
対応機種:PC-9801VM2以降
価格:8,000円（税別）
発売中

SLGと簡単にわりきれないぞ

『ライヒスリッター』は今までのSLGとは，ちがってSLGプラスRPGという新たなジャンルを開拓しているゲームだ。プレイヤーは，ただ戦略を練るだけじゃなくて，謎解きや交渉，勧誘をし，自分と共に戦ってくれる仲間——ライヒスリッター（円卓の騎士団）を集めていかなくてはならないんだ。最終目的は，世界を滅ぼそうとする巨大な魔王を倒し，平和を取り戻すこと。ありがちな目的だけれど，やっぱりドキドキするものがあるよね。

このゲームが他のSLGと決定的にちがうのが，謎解きと，勧誘の要素があること。自分の征服下に置かれた国は，スクロール・マップとして自由に歩きまわることができる。当然，マップの中には町や村があり，そこで村人と会話をし，イベントがおこるというわけ。新たな仲間もここで見つけるんだ。

また，敵との戦闘シーンは，プレイヤーが隊列等を指定してやれば，あとはリアルタイムに進行していく。もちろん，戦闘中に命令を下すこともできるよ。この場合は，時間が一時止まるから，大丈夫。

地平線スクロールは，一見の価値あり！

自分の支配下におかれている国の中は，自由に歩き回ることができることは，先述したとおり。ここでおもしろいのが，このマップのスクロール方式だ。基本的には『ドラゴンクエスト』のように4方向にマップがスクロールするんだけど，上下に画面が動くときに今までにはない特殊な処理を施(ほどこ)している。

それが地平線スクロールとよばれるもの。画面の上にあるものほど小さく縦幅が狭く，下にいくほど縦幅を大きくして表示される。だから地平線の向こうから，建物などがだんだん近づいてくるようすなんか，とってもリアルなんだ。でも，キャラクターのサイズから考えると，この世界のある星って，とっても小さいような気がするなぁ。

ひとくちコラム

ほんと，発売までに時間のかかったソフトだよね。でも，そのかいあってグラフィックはとっても美しいし，地平線スクロールや，50曲以上のBGMと，クオリティの高い作品に仕上がってるぞ。アニメっぽくないグラフィックがマル。ただし，本格的なSLGを欲している人にとっては，納得がいかないかもしれない。SLGというよりもRPGライクな楽しみかたをしてほしいな。

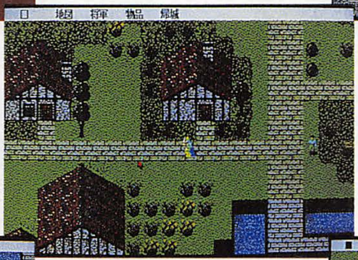
とは言え，ちょっと気にかかったのが，RPGとSLGのそれぞれの要素を完全には消化しきっていないということ。よく言えば「融合」。悪く言えば「中途半端」。今後の可能性は感じさせるけどね。



◀ゲーム導入部までの物語は，オープニングで，美しいグラフィックとともに語られる



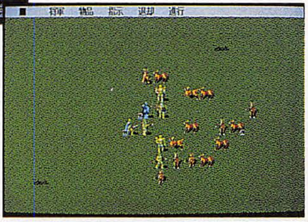
▲この女性が，主人公にさまざまな助言をしてくれるミューレ。彼女の言葉には耳を傾けよう



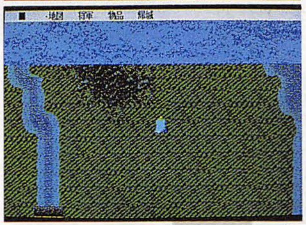
▶「探索」コマンドによる，世界の探索。RPGのように情報を収集しよう

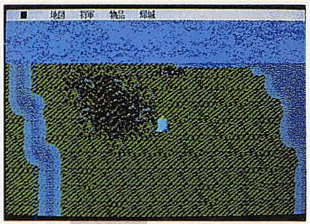


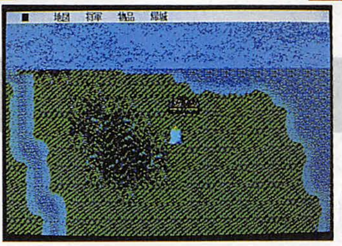
◀やっと1人目のライヒスリッターをみつけたぞ。将軍はこうやって増やしていくんだ



▶戦闘シーン。画面上で，実際にキャラクターたちが，戦いを繰り広げてくれるよ







◀▼▶これが地平線スクロールと名付けられた特殊処理。地平線の向こうから，建物が次第に大きくなりながら近づいてくるのが，わかるかな？　今までに見たことがなかっただけに，なんとなく不思議な気分になっちゃうヨ



息づまる迫力！ トム・クランシーの第2作目がSLGになった！

レッドストームライジング

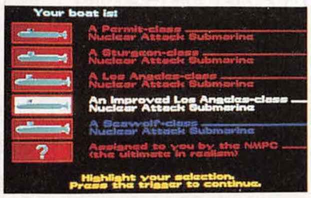
昨年全国で公開され大好評だった，ソ連の最新鋭潜水艦がアメリカに亡命する映画「レッドオクトーバーを追え！」の原作が，今やアメリカの軍事関係の小説家として名高いトム・クランシーのデビュー作だということを知っているかな？

そのトム・クランシーの第2作目の作品が「レッドストームライジング（RED STORM RISING)」。すでに日本でも文春文庫から「レッドストーム作戦発動」というタイトルで，翻訳本が発売されている。

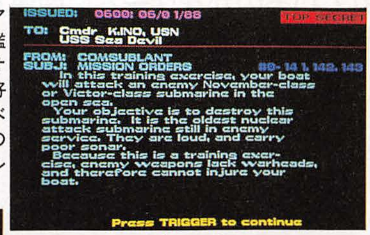
今回紹介するのは，その小説を題材にしたマイクロプローズ社の，現代潜水艦のシミュレーションゲーム『レッドストームライジング』だ。

発売元:マイクロプローズジャパン
価格:10,800円
対応機種:PC-9801シリーズ
発売日:3月15日

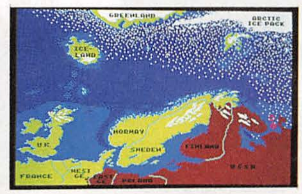
Written by 猪野清秀



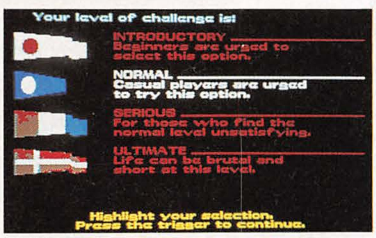
◀プレイヤーはアメリカ海軍潜水艦の艦長。シナリオの制限内ならば好きな潜水艦を選べるのだ。最新鋭の潜水艦，シーウルフ級もいるぞ



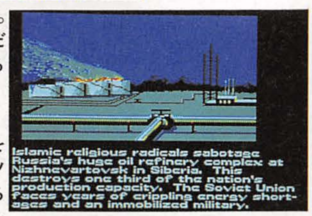
▲シナリオの状況設定の説明。メッセージは写真では英語だが，完成版では日本語になるので心配は無用



◀戦略マップ。敵と接触するまでは，この画面でリアルタイムに進行していくので，暇になることはない



▲同社のヘリコプター・シミュレータ『ガンシップ』同様に，難易度の設定も自由にできる



▶キャンペーン・シナリオをはじめると，原作どおりにソ連国内の製油所が破壊されるところからゲームはスタートするのだ



▲戦略マップで敵と接触。どうするかは艦長であるプレイヤーの判断しだいだ

今流行？の潜水艦の艦長に！

原作を知らない人のために少しだけストーリーの紹介をしておこう。

ソ連のエネルギー資源の生命線にも等しいシベリア西部の油田や製油施設がテロリストの手によって，復旧までには何年もかかるくらいまでに破壊された。石油を得るためにはペルシャ湾岸の油田をおさえるしかない。しかしNATO軍が邪魔をすることは必至だろう。ならば先に叩いてしまえ……といういきさつで第三次世界大戦がはじまるといったところがこの「レッドストームライジング」なる作品のお話。

この原作の話どおりに，『レッドストームライジング』のイントロははじまる。プレイヤーはアメリカ海軍の攻撃型潜水艦の艦長となって，さまざまな任務をこなしていかなければならない。

シナリオは大きく分けて訓練・実戦・キャンペーンの三つ。訓練は言葉どおり練習用のシナリオで，敵の弾をいくら受けても自分の潜水艦が沈むことはない。このシナリオで，操作系をじっくりと覚えて練習し，実力をつけたら実戦シナリオへ。

実戦シナリオでは，潜水艦同士の戦いや水上艦への攻撃などさまざまなタイプの任務から好きなものを選ぶことができる。当然，敵が撃ってくる弾は実弾なので，ぼんやりしていると“気が付いたら撃沈されていた”なんてことにもなりかねない。

そして，もっともおもしろいのがキャンペーン・シナリオ。これはトム・クランシーの原作の上で，実戦シナリオを繰り返してプレイしていき，話を展開させていくものだ。

ランダムにつくられる実戦シナリオをプレイし，見事任務に成功すると，戦果に比例して得点が得られる。高得点だと勲章をもらえることもある。

また，その成果が戦争全体の戦況に反映し，自分の行動がどう状況に影響を及ぼしたのかも任務終了後に表示される「ワールド・ニュース」で知ることができる。自分の行動がどう関わっているのかがわかるのがうれしいし，つぎの任務への励みになるのだ。

じっと我慢の子である必要のない半リアルタイム・システム

潜水艦の登場する映画を見たことのある人なら，潜水艦のゲームは戦闘のほとんどをただじっと待っているだけ……というイメージがわいてくるかもしれない。

『レッドストームライジング』は無駄な時間を過ごさせないように，敵と遭遇（そうぐう）するまでは戦略画面上でサクサクっと短時間で移動ができるようになっている。敵と遭遇したら画面が切り替わり，いよいよ戦闘開始。

ゲームの進行は半リアルタイムになっているので，戦闘になったらすぐに敵を確認してその敵にあった攻撃方法を考え，直ちに実行するといったプロセスをさっさとやらないと，あっという間に海の藻屑になることもありうる。すべてをテキパキと実行でき，戦果をあげたときの喜びは，何物にもかえ難いものがある。

これはもうプレイするっきゃない！

ひとくちコラム

マイクロプローズ社のゲームはキャンペーン・タイプのシナリオがつくことが多いが，さらにひと味加えた「ゲームの結果しだいでストーリー展開が変わる」という仕組みには感激させられる。操作に慣れるまでが大変だが，原作を読みながらプレイすればそんな苦労もぶっとぶだろう。次作はぜひとも日本の戦国もの「Sword of the Samurai」を移植してほしい！

CHALLENGE! AMIGA GAME

『ポピュラス』の感動が今再び!?

POWER MONGER



ELECTRONIC ARTS

Written by 猪野清秀

今月からはじまったこの「チャレンジ！アミガゲーム」は，日本国内でも比較的手に入りやすくなったアミガのゲームを，ちょっとほりさげて解説してしまおうというご機嫌なコーナーだ。

さてこの「アミガ」というマシンはどういうものなのか，またどこが優れているのかをゲームに関係する点について少しだけ紹介してみよう。

これがアミガだっ！

メインCPUはモトローラMC68000。なんとX68000と同じだぞ。このCPUのおかげで高速にグラフィックを動かすことができるんだ。

精巧なグラフィック。海外ソフトのコーナーの写真でもすでにわかるとおり，アミガのグラフィックはとてもきれい。解像度は320×200または640×400ドット。色は4096色から最大32色まで選べるのだ。

デジタル・ステレオ・オーディオ。2チャンネル，4音声のステレオ・サウンド機能を持っている。MIDIインターフェースなどを取り付ければもっともっと素敵な音を楽しめるぞ。

とまあこんな感じだ。そして最大の利点が何といっても海外のソフトを,〝りぃずなぶる〞な値段で遊ぶことができること。これしかない。一番安いタイプのアミガ500の本体価格は119,800円，1MBへの拡張メモリとビデオ出力への変換ケーブルをあわせて買っても20万円以下。この値段でわんだほーな海外ソフトをしこたま遊ぶことができるのだ。どうだい？夢のようなお話だろう？でも現実なのだな。かっかっかっ（と，高笑い）。

『ポピュラス』の作者がつくったのだ

さてこのコーナーの栄えある第1回目の対象となるソフトは，3月号の海外ソフトコーナーで紹介した『POWER MONGER（パワーモンガー）』なるゲームだ。ゲーム画面のレイアウトから察する人がいるかもしれないが，このゲーム，じつはあの『ポピュラス』をつくったピーターモリニュー氏の作品なのだ。

プレイヤーは革命によって国を追われてしまったリーダー。残されたわずかな部下と共にある国に漂着する。この国ではすでに自分と同じようなリーダーがいて，それぞれその国を支配しようとたくらんでいる。

プレイヤーが行なうべきことは，この国の町や村を征服させて食料を集め，強力な武器を開発させ，敵対するリーダーをやっつけることだ。降伏したリーダーは自分の手足となって働くようになる。

このようにどんどんと自分の支配地域を広げていってその国を征服しつくすと，晴れてそのマップの勝利条件は満たされ，めでたくつぎのマップへ進むことができるというわけなんだ。

力こそ正義だ!?

『パワーモンガー』では何をするにもリーダーが中心となる。そのリーダーの積極さを決定するのが画面左側の短剣のアイコン。短剣が1本・2本・3本の三つのアイコンがあるが，これをクリックすることで積極さを変えられる。短剣の数が多ければ多いほど積極的になり，そのリーダーにしたがっている兵隊（軍団）は戦闘でも，敵を全滅させるまで戦闘をやめないし，食料を調達させると村のほとんどの食べ物を奪ってしまうのだ。逆に消極的だと戦闘をしても相手をあまり傷つけないし（ただし自分の軍団の損害は多くなるので注意），食料も村人のことを考えてなのかほとんど奪わない。

さてゲームがはじまると，自分自身と自分の部下たちが城のような建物にいるのがわかる。これが自分の最初の勢力。そばに集落を見つけたら早速攻撃しよう。剣のアイコンをクリックして，目標地点を指定するだけ。これだけであとは勝手に自分とその部下たちが目標地点まで行って，社交ダンスに見えないでもない殴りあいの戦闘をやってくれるのだ。負けて息絶えた人たちは天使となってお空に召される。自分の部下たちが，自分自身を中心に円陣を組んでキャンプ・ファイヤーを囲んでいるようならその戦闘に勝利したことになる（戦闘が終わって休んでいるのだ）。もうその村はプレイヤーのものだ。

村を手にいれたらいろんなことをやってみよう。何もしなくても村人たちは一生懸命働く。魚を採り，食料を収穫する。さらにリーダーの命令によっていろんな便利なものを発明する。これが発明コマンド，豆電球のアイコンだ。命令したリーダーが積極的，つまり攻撃的だとカタパルト（大型投石機）や大砲，弓を発明して自分の部下たちの攻撃力をアップさせてくれる。逆に消極的にしてから命令すると，食料の生産に役立つ鍬（すき）やボートなどをつくってくれるのだ。

ある程度村に食料の備蓄ができて，人口も増えたら（時間の経過と共に少しずつだが若い村人が登場する），他の村へ進撃準備。まずは村人から自分の部下へ兵隊を徴兵する（矢印と人のアイコン）。もちろん軍団に編入された村人は帰還コマンドや分散コマンドを与えない限り村には戻れないので，その村での食料生産量は低下する。それに家族を奪われ，村に残された人たちの感情は悪化する。最悪の場合には新しくリーダーをたてて独立してしまうのだ。

つぎにつくっておいた武器を装備コマンド（槍が3本のアイコン）で装備させる。装備が多すぎて歩く速さが遅い場合には貯蔵コマンドで保存しておけばよい。

そして最後に採集コマンドで村から食料を得る。村から食料を取りすぎるとやはり村人は怒りだすので注意。最終手段として軍団で羊を攻撃して羊の肉を得て食料にする手もある。すべて準備ができたらいよいよ進撃だっ！

基本的にはこの作業の繰り返しである。

コツをまとめてみると，普段は極力軍団の兵隊数を少なくして村人を村に戻してやり，たくさんの食料や武器を生産してもらう。そ

こそこに人数が増えて食料のストックが貯ったら一気に徴兵して他の村に攻め込む。新しく村を獲得できたら，できる限り軍団内の村人を帰還させてつぎなる戦いにそなえてもらう。こんな感じだね。羊が数多くみられるようになったら，1人2人の部下を引き連れて羊狩りにでかけ，得た食料は貯蔵コマンドで保管しておいて（保管された食料はマップ上では麦袋で表されいつでも回収できる）将来に備えるのもよさそう。

攻め込むときの積極度は中間（＝短剣2本のアイコン）が一番のようだ。積極的すぎると被害は少ないが攻めた先の村人がほとんど死んでしまい，せっかく占領しても役にたたず，かといって消極的だと自分の軍団の損害が大きすぎてしまうのだ。

また発明コマンドについてはどうやら自分で武器を生産するよりも，食料やボートなどの平和的なものをつくっておいて交易コマンドで交換したほうが割が良さそうだ。

征服するだけが能じゃない!?

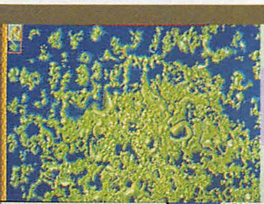
『パワーモンガー』は『ポピュラス』と同じようにコンクエスト・モードといって，つぎつぎとマップをこなしていくモードと，ランダムに作成されたマップで遊ぶモードがある。コンクエスト・モードでは，すべての村や町を征服すればつぎのマップに〝進めることができる〞。

なぜ〝進む〞ではなくて〝進めることができる〞なのか？じつは『パワーモンガー』では勝利条件に達しても，自分自身が死なない限りずっとそのままゲームを進められるのだ。一つのマップを征服したらさっさとつぎのマップへ進むのではなく，『パワーモンガー』の世界を楽しんでほしい……。そんな作者の意図がうかがえるのだ。

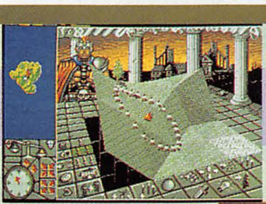
アミガの機能を最大限に利用した画面の拡大・縮小・回転と3Dの表示を思う存分楽しむのはもちろんだが，春夏秋冬の移りゆくさまを眺めて，感動の涙を流して顔をぐちょぐちょにしてくれ。1日見ていてもあきないぞ。

そしてこの世界の人や動物たちをじっくりと観察してほしい。森の木でくつろいでいるところを，そばに近付いてきた羊に驚かされ群れをなして飛び立つ鳥たち。発明コマンドによって指示され，森まで木を切りだしに行って町中で何かを造る人たち。ボートに乗って海へでかけ，魚を採って村に戻ってくる漁師。他の村に忍び込んで人の羊をかっぱらう奴までいる。彼らはみな名前や住んでいる場所，健康度，配偶者，勤労度，職業，年令などのデータを持ち，さらにひとりひとりがそれぞれの個性をも持ちあわせているのだ。

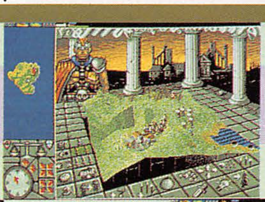
うむむぅ，とうなり，底知れぬ魅力を持つゲームであると言わざるを得ないソフト，それが『パワーモンガー』なのである。このためにアミガを買っても後悔はしないぞ！



◀コンクエスト・モードのマップ選択画面。自分が征服したマップに隣接した，新たなマップが遊べるマップだ



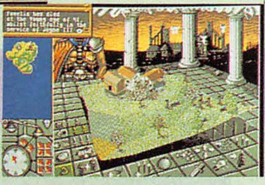
◀進軍を前に，キャンプ・ファイアーを囲む軍団。かごめかごめをやっているわけじゃないぞ



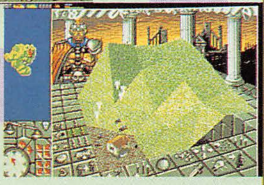
◀敵の街に侵入！殴る蹴るの大乱戦！剣を交える音や，うめき声も聞こえてくるぞ



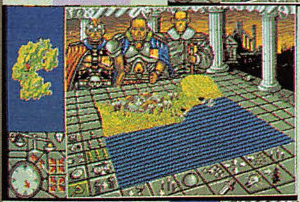
▶普段は平和な暮しを営む人々。耳をすませば生活の息吹が聞こえてくる

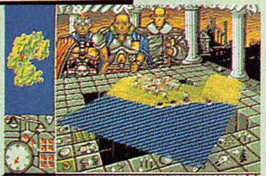


▶人物1人1人にはすべて名前がつけられている。天に召される天使にも，生前の名前を見ることができる



▶そして敗者は天使の姿となって，天に召されていくのである



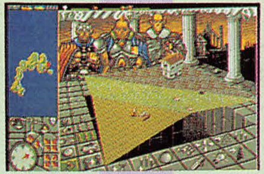




▲拡大・縮小はもちろんのこと，回転もおてのもの。ぐるぐるぐる〜



▲終了条件を満たしてからゲーム終了を選択すると，このオヤジがでてきて励ましてくれる……。しかし『ポピュラス』のときより恐くなっているぞ



▲赤いマントを着ているのがリーダーで，持っているのがカタパルト。その右側に二つほど横たわっているのは，食料にされてしまった羊さんのなきがらである

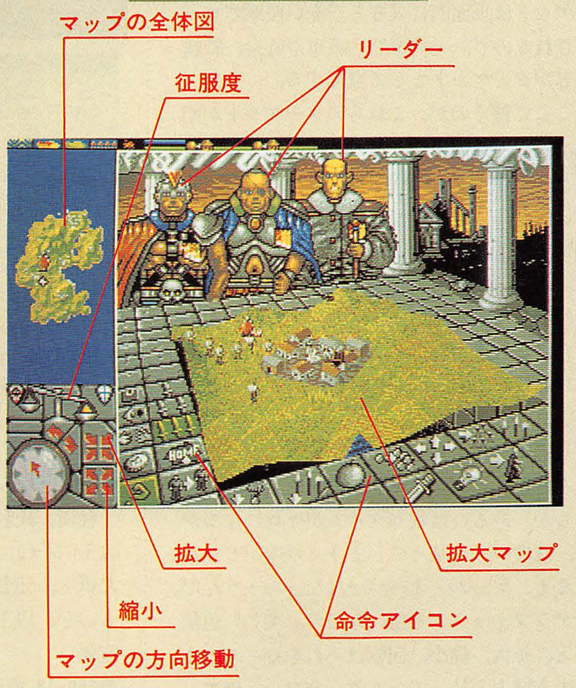


▲海沿いの街では漁師の姿も見える。オケのようなものに乗っているのが漁師だ



▲『パワーモンガー』の世界には季節感も存在する。冬になれば吹雪が吹き荒れるのだ

ゲーム画面の説明



チャレンジ

PDS＆同人ソフト

Written by 佐久間亮介

いよいよ，新学期。みなさん，元気かな？　今月は『METAL FORK』を紹介しよう。このゲームはトップビューのシューティングなんだけれど，自機を中心に画面が拡大・縮小・回転してしまうという驚きのゲームなんだ。

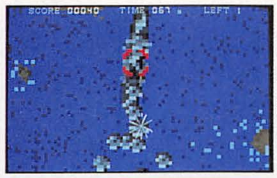
制作はKUNI-SOFTというサークル。

今回のソフトも同人ソフトだよ。



制作：
KUNI-SOFT
機種：
PC-9801VM以降

上昇，下降も思いのまま。驚異のシューティング・ゲームだぞ！ 『METAL FORK』

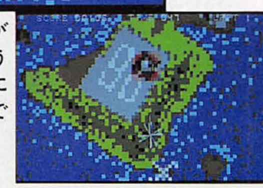


◀画面中央下にいるヘリコプターが自機。敵戦艦が煙をあげているのがわかるかな？





▶敵砲台をひとつ破壊したぞ！自機の後ろから敵ヘリが追いかけてきた



▲▶同じ場所をちがう角度で見るとこうなる。360度，自由に回転させることができるよ





▶▼巨大戦車めがけて急降下ぁ。破壊すると，とっても気持ちいいんだ



▲高得点をマークすると，ランキングに名前を登録できるぞ。ディスクにセーブもされる

いままでに数々のシューティングを取り扱ってきたけれど，これほどインパクトの強かったものはないんじゃないかな。この『METAL FORK』の売りは何といっても，拡大，縮小，回転する画面。自機を中心として，プレイヤーの任意によって，変化する画面は思わず見とれてしまうほどだ。

ルールは単純。その面に点在するターゲットをすべて破壊すること。そうすれば1面クリアとなり，つぎの面へ進めるというわけ。ターゲットは画面内に入ると，赤い照準でロックされるので，一目瞭然。戦車や砲台，戦艦などがターゲットとして登場する。

ここで驚くのが，これらのターゲットが回転，縮小，拡大中でも，しっかりとしたアルゴリズムにより画面内を動いていること。これにより，プレイヤーは本当にヘリに乗って攻撃を仕掛けているような気分になるはずだよ。しかも画面はアナログRGBディスプレイに対応したフルカラーのグラフィックなんだから，これまた驚いてしまう。処理速度も非常に高速なので，反射神経がものすごく必要とされるぞ。

残機＋タイム制をゲーム・システムに取り込んでおり，プレイヤーは自機が敵の弾に当たるか，あるいは残りタイムがゼロになるかで，残機が一つ減ってしまう。残機がゼロになると，ゲーム・オーバーになっちゃうんだ。

グラフィックこそ粗いものの，美しい色使いと，拡大，縮小，回転はそれを補(おぎな)ってあまりある魅力を持っているぞ。ぜひ，一度プレイしてみてほしい同人ソフトだよ。

ベーマガ・ライターから一言

佐久間：すごい，すごい。ゲームもおもしろいし，技術もすごいし，いいソフトだね。制作者はオリジナルの回転ルーチンを使えば『F-ZERO』もできるって言ってるし。

解せないクン：ちゃんとできてるじゃないですか。ああ～，戦車が動いてるぅ！

藤井砂姫：ほほほ，もっとしっかりしたBGMをつけてほしかったわん。

この同人ソフトの入手方法

住所，氏名，郵便番号，メディア（3.5または5インチ），「METAL FORK希望」と書いた紙と，定額600円分（送料込み）を同封したものを，以下の住所までお送りください。

宛先：
〒350-13 埼玉県狭山市沢5-3
渡辺訓章様

おもしろいPDSや同人ソフトの情報を待っています！

おもしろい同人ソフトやPDSを創っていて，このコーナーで発表したいというかたの情報をぜひお寄せください。

ただし，他社（他者）の著作権にからむものや，いわゆるアダルト物はご遠慮ください。

サンプルのソフトと，自分の住所，氏名，電話番号と連絡のつく時間，PDSの場合はどこのNETで入手できるか，また，同人ソフトの場合はどんな方法で入手できるかなどを明記したものを同封してください。

ご提供いただいたソフトは編集部で検討のうえ，随時このコーナーで紹介させていただきます。

◎情報の送り先
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「チャレンジ！PDS&同人ソフト」係

※本コーナーで紹介したソフトの内容，また取り引き等については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

SUPER SOFT

HOT INFORMATION

本コーナーでは，家庭用コンピュータ／ホビーゲーム機／アーケード・ゲームのゲームソフト情報を網羅しています。

ハード別にページをわけ，

①今月のトピックス
②全国多数のショップのご協力による，１月から２月上旬までの売れ筋データを集計したゲームソフトのヒット・ランキング
③本誌の発売日から１か月後までに発売される新製品の完全データ（今月号は３月８日から４月７日までに発売されるソフト）
の３データを掲載しています。

基本的に，本誌にふさわしくないアダルト・ソフトは除外しています。新作データは，各メーカーの事情により，発売が延期されることもあります。発売日が変更になった場合は，ページ欄外の「発売日変更情報」で，また，先月号で紹介もれのソフトは「アフターケア」のコーナーでフォローしています。

各ページの担当者が自由な発想で意見を述べている「FINAL STAGE」のページともども，本データ集をあなたのゲーム・ライフに役立ててください。

●新作ソフトData Baseの見かた

対応機種（パソコン・コーナーのみ）

ジャンル

移植の表示
海・移植…海外からの移植
パ・移植…パソコン 〃
ア・移植…アーケード 〃
FC・移植…ファミコン 〃
PC・移植…PCエンジン 〃
GB・移植…ゲームボーイ 〃
MD・移植…メガドライブ 〃

タイトル — ファンタジーⅣ　PC98　海・移植

スタークラフト／RPG／5,3.5'2HD／9,800円／9月14日

発売元

大好評『ファンタジー』シリーズの最新作。前3作の冒険地域が舞台。システムは以前からのものを踏襲，グラフィックが格段にグレード・アップされた。



発売日

内容

メディア（パソコン・コーナーのみ）

価格

パソコン

監修：山下　章

今月の人気ソフト・ランキング HOT★40

パソコンソフトのランキングは，まさにSLG&RPG天国。『武将風雲録』は本当に強いが，『A列車で行こうIII』が赤マル急上昇。アートディンク会心の一作が，近日発売の移植版の登場で信長パワーを破れるか。90年に大ヒットしたSLG『シムシティー』『ポピュラス』ともに，再度ランクアップしているのにも注目。海外生まれの名作の息の長さには脱帽。

1 信長の野望・武将風雲録
光栄
9,800円／12,200円
前1位／2回



PC-88SR

2 A列車で行こうIII
アートディンク
12,800円
↑前5位／2回



PC-98

3 エメラルドドラゴン
バショウ・ハウス
8,800円
前3位／13回



PC-88SR,PC-98,X68K,MSX2

4 大戦略III'90
システムソフト
9,800円
↑前8位／4回



PC-98

5 シムシティー
①イマジニア②富士通
①8,000円/9,800円②8,800円
↑前7位／11回

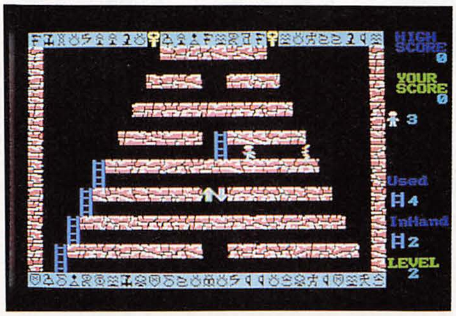


①J3100/PC-98,X68K
②FM TOWNS

アクレイムジャパンが販売するアメリカ直輸入ゲーム

最近，海外生まれのソフトがヒット・ランキングをにぎわしているが，アクレイムジャパンも，積極的に海外ソフトの輸入に取り組んでいるメーカーだ。IBM-PCで動いているソフトのDOSをJ-3100用にコンバージョンした作品がほとんどなのだが，PC-98版ではメッセージの日本語化も行ない，より広いユーザーをつかもうと努力している。今後は各種ノート・パソコンへの展開も実施されていくにちがいない。今月は同社が扱っているソフト・リストを紹介する。

▼J-3100版『ファラオズ・リベンジ』



〈アクレイムジャパン販売ソフト・リスト〉

タイトル	価格	対応機種
ウィルス・ガード	7,800円	J-3100,PC98,FMR30/50/60/70,AX
ラップトップ・チェス	15,000円	J-3100,PC98,FMR50/60,FM-TOWNS
ソリティア・ロイヤル	12,000円	J-3100
ファラオズ・リベンジ	8,800円	J-3100
ピンボール・ウィザード	11,000円	J-3100
ミニゴルフ	9,800円	J-3100
テトリス	6,800円	J-3100
グランプリ・サーキット	8,800円	J-3100
ミニパット	8,800円	J-3100
バトルチェス	9,800円	J-3100
ストリップ・ポーカーII	9,800円	J-3100
センターフォード・スクウェア	8,800円	J-3100
ブロックアウト	7,800円	J-3100,PC98,IBM PS/55
石道(近日発売)	7,800円	J-3100,IBM PS/55
ザ・サイクル(近日発売)	8,800円	J-3100,IBM PS/55
ケイブマン(近日発売)	価格未定	J-3100,IBM PS/55

新作ソフト Data Base

ディスクステーション23号 MSX2

コンパイル／ディスクマガジン／3.5'2DD／1,940円／3月8日

アレスタ2謝恩バージョン(タイムカウント&ハイスコア登録)／パラメデス(HOT・B)／連載AVG『ノーザン・クォーターズ』予告編等を収録。



グランプリサーカス・サーキットデータVOL.4 PC98

ウエストサイド／ドライブ／5',3.5'2HD／4,800円／3月9日

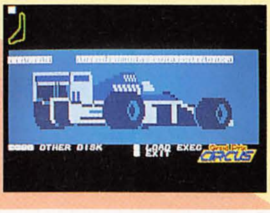
小さなコーナーが20近くあるテクニカルなハンガリーGP，山間部に位置する半公道コースのベルギーGP，計11のさまざまなRのあるポルトガルGPを収録。



グランプリサーカス・サーキットデータVOL.5 PC98

ウエストサイド／ドライブ／5',3.5'2HD／4,800円／3月9日

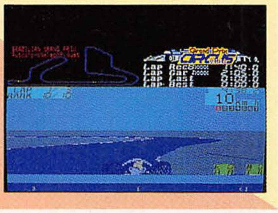
3本の直線とシケインで構成されたイタリアGP，アデレード市街地をコースとするスペインGP，荒涼とした大地にあるオーストラリアGPを収録。



グランプリサーカス・パワーアップキット PC98

ウエストサイド／ドライブ／5',3.5'2HD／4,800円／3月9日

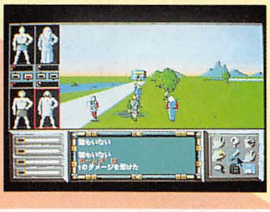
本体ソフトと合わせて使用するとコックピットから自分でマシンを操縦することが可能。ネルソンピケ・コースが付属されワイド・キャラクターも実現。



ドラッケン PC98 海・移植

エピックソニー／RPG／5',3.5'2HD／9,700円／3月15日

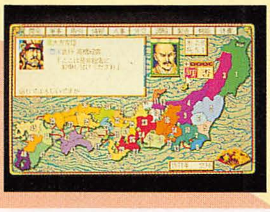
3Dのグラフィックがなめらかにスクロールすることが売りのフランス生まれRPG。目的は竜の一族の謎を解き明かすこと。PC98版は41色同時表示で描かれる。



信長の野望・武将風雲録 PC98 ハ・移植

光栄／SLG／5'2HD／9,800円，12,200円（サウンドウェア付き）／3月15日

前作に，長期戦や共同戦，海上戦闘などの要素を付加。茶会や鉄砲製造などで文化・技術面も重視されている。再び北海道から九州まで全国が舞台となった。



三國志II

PC98NOTE　パ・移植

光栄／SLG／3.5'2HD／14,800円／3月19日

舞台は三国が覇権を争う中国。各種パラメータで特徴づけられた数百名の武将が登場し，戦闘ばかりかさまざまな謀略が鍵を握る。90年度の大ヒット作。

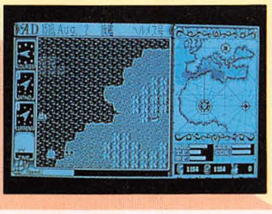


大航海時代

PC98NOTE　J3100　パ・移植

光栄／SLG／3.5'2HD／9,800円／3月19日

RPGとSLGを融合させた通称「リコエイション・ゲーム」。貿易で儲けたり，海賊になったり，プレイヤーなりの遊びかたがある。階級を上げることが目的。



ディスクステーション98 増刊号 1

PC98

コンパイル／ディスクマガジン／5',3.5'2HD／3,980円／3月19日

ブリッツクリーク／億万長者II／機動戦士ガンダム・デザートオペレーション／大戦略II&IIIオリジナル・マップ・コレクション等を収録。



メルヘンメイズ

X68K　ア・移植

SPS／アクション／5'2HD／8,800円／3月15日

少女アリスが，シャボン玉を武器に童話の世界を冒険するメルヘン・アクション。ボタンを押しつづけると，シャボン玉が大きくなって威力もアップ。

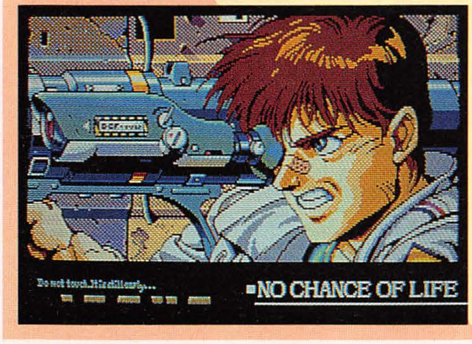


ジーザスII

PC88

エニックス／AVG／5'2D／8,800円／3月24日

地中海を航海する客船カリスト号の前方に，前作でモンスターを封じ込めたコメットのコンテナが落下してきた。開けてはならないパンドラの箱に触れてしまうカリスト号の船員たち。ジーザスから武麻速雄と五色和也（主人公）が旅立った！ 眞島真太郎，すぎやまこういち，鈴木孝成ら前作のスタッフは健在。



ワールドゴルフIII

PC98　パ・移植

エニックス／ゴルフ／5',3.5'2HD／8,800円／3月24日

前作よりもさらに細かなボールの動きを表現。8人までのプレイヤー登録が可能で，全72ホール。自分の長所・短所がわかるコンピュータ診断機能つき。

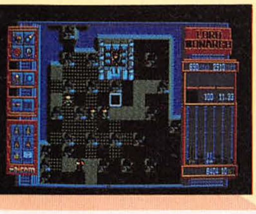


ロードモナーク

PC98

日本ファルコム／SLG／5',3.5'2HD／9,800円／3月21日

初心者でも楽しめるSLG。自国の兵士を指揮し，他3国に打ち勝つことが目的。ファンタジー・マップ以外に，ファーストフード編，メルヘン編などもあり。

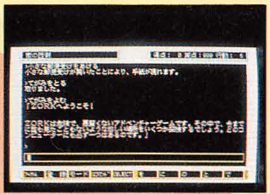


ゾークI

PC98　海・移植

システムソフト／AVG／5',3.5'2HD／7,800円／3月29日

1980年にInfocom社から発売された名作テキストAVGがついに国産機種に移植。その昔，CP-M版も出回っていたが，今回のは完全日本語移植。得点制で350点満点。



轟 ―GOH―

PC98

ウルフチーム／SLG／5',3.5'2HD／9,800円／3月29日

ビジュアル・シーンを取り入れた，ウルフらしいSLG。第二次世界大戦をテーマに，プレイヤーは帝国海軍司令長官，陸軍大臣，外務大臣の3長官を兼任する。メイン・ミッションが六つ，サブ・ミッションが四つ。『斬』から継承するノーヘクス・マップを採用。自分のユニットや飛行場に自由にネーミングすることも可。

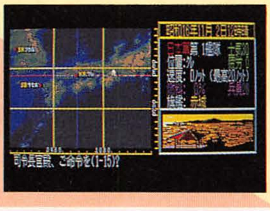


提督の決断

MSX2　パ・移植

光栄／SLG／8メガROM／14,800円／3月下旬

太平洋戦争を題材にしたおなじみ光栄SLG。プレイのしやすさを重視し，航空攻撃や補給の概念を初心者にもわかりやすいように消化している。

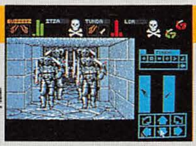


---

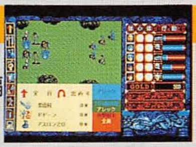
6 ダイナソア
日本ファルコム
8,700円
前2位／2回


PC-88SR

7 続ダンジョンマスター・カオスの逆襲
ビクター音産
9,800円
前6位／2回


PC-98, X68K, FM TOWNS

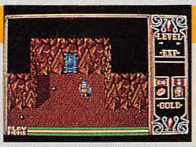
8 ブライ下巻・完結編
リバーヒルソフト
9,800円
↑前10位／2回


PC-98

9 銀河英雄伝説II
ボーステック
9,800円
前9位／5回


PC-98, X68K, PC-88SR, MSX2

10 サークII
マイクロキャビン
8,800円
前4位／4回


PC-98, PC-88SR

11 ポピュラス
イマジニア
①9,800円②12,800円
↑前12位／11回


①PC-98, X68K
②FM TOWNS

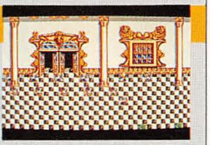
12 遥かなるオーガスタ
T&Eソフト
12,800円
↑前20位／16回


PC-98, FM TOWNS

13 スパン・オブ・ドリーム
ウルフチーム
12,800円
★


PC-98

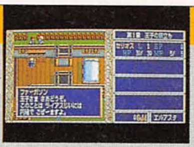
14 ファーストクィーンII
呉ソフトウェア工房
8,800円
前13位／2回


PC-98

15 ライヒスリッター
エニックス
9,800円
★


PC-98

16 ドラゴンスレイヤーVI
日本ファルコム
8,700円
↑前27位／14回



PC-88SR,PC-88VA,
PC-98,FM TOWNS,MSX2

17 ディスクステーション 2月号(#21)
コンパイル
1,940円
★



MSX2

18 イメージファイト
①アイレム②ビング
①9,700円②9,800円
前11位／3回



①X68K②FM TOWNS

19 ドラッケン
富士通
8,800円
↑前38位／3回



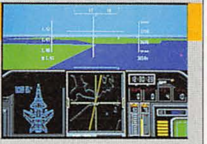
FM TOWNS

20 大戦略III'90 マップコレクション
システムソフト
5,000円
★



PC-98

21 エアーコンバット 遊撃王II
システムソフト
8,800円
↑前一位／4回



PC-98,X68K

22 大航海時代
光栄
9,800円 11,800円(CD付)
↑前24位／9回



PC-98,PC-88SR,X68K,
X1turbo,MSX2,FM TOWNS

23 ガンシップ
マイクロプローズジャパン
①10,800円②11,800円
↑前37位／5回



①PC-88,X68K②FM TOWNS

24 グランプリサーカス
ウエストサイド
9,800円
↑前一位／3回



PC-98

25 ランペルール
光栄
9,800円
↑前40位／7回



PC-98,PC-88SR,X68K,
X1turbo,MSX2

シグナトリー
X68K

NCS／AVG／5'2HD／12,000円／3月29日

グラフィックサーチ&コマンド選択型のAVG。歴史は操作されていたのか？ 人類に未来を選択する権利はないのか？ 3部構成で壮大なテーマを扱う。



ゴール・ソリューション
PC98 J3100

光栄／ビジネス／5',3.5'2HD／24,800円／3月31日

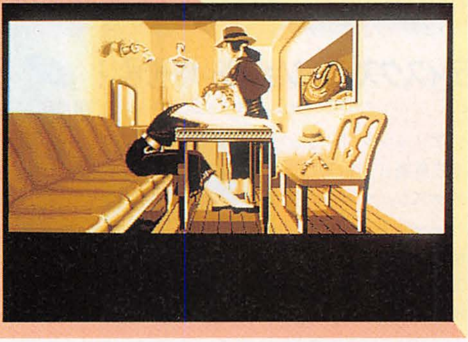
『ロータス1-2-3』で意志決定支援が行なえるようにゴールシーキング分析（目標を与え，その実現のための条件を計算すること）の機能を付加するソフト。

NOW PRINTING

ノスタルジア
X68K

タケル／AVG／5'2HD／11,800円／4月2日

新進ソフトハウスのタケルが放つ，しぶいグラフィックのAVG。13種類の感情パターンが用意されており，会話のしかたによって登場人物の反応が変わっていく。題して「感情移入システム」。ゲームの企画を担当しているのは，あのアーケード版『ストライダー飛竜』のデザイナーだというから注目！



やじうまペナントレース2 1991
PC98 パ・移植

ビクター音産／SLG／5',3.5'2HD／9,800円／4月5日

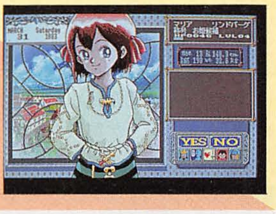
1990年度の実際のプロ野球12球団データをもとに作られた野球SLG。ゲーム中はヘッドコーチ兼任選手として指揮をとる。目指すは日本一&MVP!!



プリンセスメーカー
PC98

ガイナックス／SLG／5',3.5'2HD／12,000円／4月5日

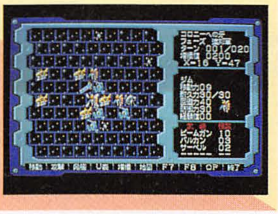
父親の立場から娘を育てていく異色のSLG。美貌・知性・情操・武闘などのパラメータによって，彼女がお姫様になるか，他の人生を歩むかが決まる。



機動戦士ガンダム・タクティカル・オペレーション
PC88

ファミリーソフト／SLG／5'2D／9,800円／4月5日

テレビ・シリーズの初代ガンダムの世界をシミュレート。連邦軍かジオン軍となって，敵のユニットの全滅を目指す。キャンペーン・モードあり。



マーブルマッドネス
X68K PC98 ア・移植

ホームデータ／アクション／(X68K)5'2HD(PC98)5',3.5'2HD／9,700円／(X68K)3月15日(PC98)3月30日

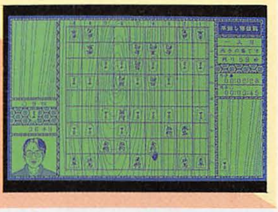
マウスでボールを操作し，トラップをさけてゴールまで運ぶシンプルなアクション・ゲーム。アメリカのゲーム・メーカーATARI社の名作の移植版。全6面。



将棋初段一直線 最強版
J3100 パ・移植

ホームデータ／将棋／3.5'2HD／12,800円／3月上旬

定石解析10万手，思考時間が1手平均10秒の将棋ソフト。初段認定モードで1局勝つと2級，2連勝で1級，3連勝で初段の認定が，日本将棋連盟から受けられる。



囲碁入門道場
TOWNS

G.A.M.／囲碁／CD-ROM／9,800円／3月中旬

入門者から上級者まで，対象の幅広い囲碁ソフト。入門，碁学，実戦（対局可能）の三つのコースがあり，入門コースでは親切なルール解説あり。



機動戦士ガンダム・デザートオペレーション 追加シナリオ集1～3
PC98

ブラザー工業／SLG／5',3.5'2HD／各3,600円／3月下旬

追加シナリオが3本同時発売。『1』はZガンダム編，『2,3』は，デザオペのシステムディスクでクラシック・オペレーションが遊べるようになるというもの。



マジックキャンドル
PC98 海・移植

スタークラフト／RPG／5',3.5'2HD／9,800円／3月下旬

1989年にMindcraftから発売されたファンタジーRPG。ベルベッザの隠れ谷で悪魔を封じ込めていたマジックキャンドルの炎を，暗黒の軍勢から守れ！

NOW PRINTING

ベストプレーベースボール
PC98

アスキー／SLG／5',3.5'2HD／9,800円／3月下旬

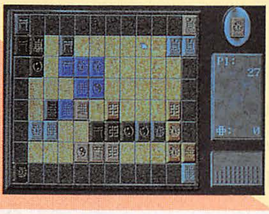
監督になって采配をふるう野球SLG。日本野球機構の承認を得て，チーム名・選手名からユニフォームの色，球場グラフィックに至るまで実在データを使用。



石道
X68K　海・移植

アスキー／パズル／5'2HD／7,800円／3月20日

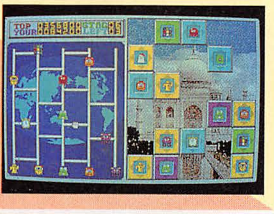
決められたルールにしたがって，8×12に区切られたボード上に72個の石を置いていくパズルゲーム。石には36種類あり，画面右にネクストが表示される。



アミダ・エクストラ
PC98

日本ソフテック／アクション／5',3.5'2HD／6,800円／3月下旬

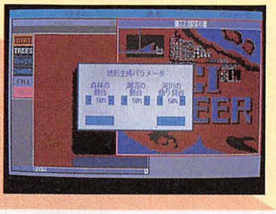
アミダの横棒を操作することによってキャラクターたちを所定の場所に落とし，隠された絵のパネルをひっくり返せ。絵が全部見えれば1面クリア。



シムシティー・テレインエディター
PC98　海・移植

イマジニア／SLG／5',3.5'2HD／4,800円／3月下旬

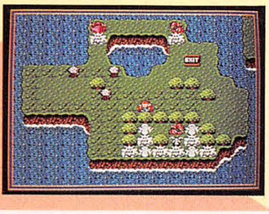
『シムシティー』本体と組み合わせて使うことにより，海や川の埋め立てができる。思うままの地形を創作して，メガロポリス建設を実現するのだ。



サブナック
X68K

工画堂スタジオ／アクション・パズル／5'2HD／7,800円／4月上旬

石化したフェアリーを元にもどし，出口まで連れていくことが目的。主人公の周囲8方向のどこかにフェアリーをつけ，障害物などを利用して運んでいく。



アフターケア　アルガーナ
X68K　パ・移植

ブラザー工業／RPG／5'2HD／6,800円／2月8日

魔王ウィザルドから平和を守るため，王女アルガーナは冒険に旅立つ。7重スクロールを実現。X1版で古代祐三氏が作曲したBGMを，別のスタッフがアレンジ。



アフターケア　キャンペーン版大戦略II
X68K　パ・移植

システムソフト／SLG／5'2HD／9,800円／3月1日

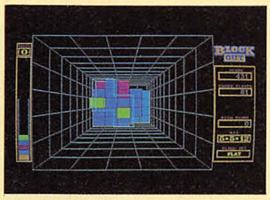
『スーパー大戦略』につづくX68Kユーザー待望の新作。熟練度の上がったユニットを引き継ぎ，8ステージ連続制覇に挑戦するキャンペーン・モードを導入。



アフターケア　ブロックアウト
PC98　海・移植

アクレイムジャパン／アクション・パズル／5',3.5'2HD／7,800円／1月18日

3Dで描かれたブロックを回転させて積み上げていく，3D版テトリス。ブロックの種類は41種類。ピットの大きさや使用するブロックの種類の設定可能。



アフターケア　水滸伝・天命の誓い
PC98NOTE　J3100　パ・移植

光栄／SLG／3.5'2HD／9,800円／2月26日

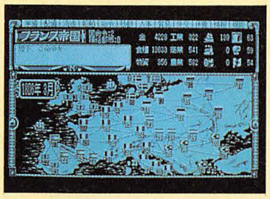
『戦国群雄伝』と同時に発売された名作が，ノート用に甦る。放浪をつづけていた主人公が地盤を固め，仲間を集めて悪政の元凶・高俅の打倒を目指す。



アフターケア　ランペルール
PC98NOTE　パ・移植

光栄／SLG／3.5'2HD／9,800円／2月26日

プレイヤーはナポレオンとなって，彼ができなかった夢の実現を目指す。地位が上がるにつれてコマンド数が増えるという光栄シリーズ初のシステム搭載。



HOT NEWS

・諸々の事情でData Baseで紹介できなかったが，T&E SOFTのPC98用『ルーンワース2』は3月21日，X68K用『遙かなるオーガスタ』は4月5日に発売決定。次号でじっくりと紹介するのでお楽しみに。

・期待が高まっているコナミのX68K用『パロディウスだ！』は，とりあえず発売の目安を4月19日としている。しかし，進行に予断は許さないとのこと。完成度については「アーケード版と99%同じ」（コナミ広報・早坂）。『生中継68』は，それ以降になりそう。3月中旬には，あの『森×将棋』にも勝った『永世名人II』が発売予定。

・SPSのX68K用『ネメシス'90』は，「4月末に発売できたらいいんですが」（SPS・大和）という状況。その分，クオリティを高めているというから楽しみだ。

---

26 鋼鉄の騎士
ジェネラル・サポート
7,800円
★



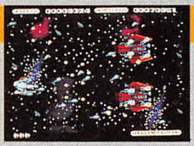
PC-98

27 FRAY
マイクロキャビン
7,800円
前16位／2回



MSX2, TurboR

28 ソルフィース
ウルフチーム
8,800円
前17位／3回



X68K

29 機動戦士ガンダム デザートオペレーション
ファミリーソフト
9,800円
★



PC-98

30 クォータースタッフ
スタークラフト
9,800円
↑前-位／3回



PC-98, X68K

順位	タイトル	メーカー／価格	備考
31	ダンジョンマスター	①ビクター音産②富士通／①9,800円②8,800円	↑前-位／12回，①PC-98, X68K②FM TOWNS
32	大戦略III'90パワーアップキット	システムソフト／5,000円	↑前-位／3回，PC-98
33	F-15 ストライク・イーグルII	マイクロプローズジャパン／10,800円	前31位／4回，PC-98
34	スペースローグ	ウェーブトレイン／9,800円	↑前-位／3回，PC-98, X68K
35	プリンス・オブ・ペルシャ	ブロダーバンドジャパン／8,800円	↑前-位／6回，PC-98
36	天下統一	システムソフト／9,800円	↑前-位／12回，PC-98, X68K, J3100
37	黄金の羅針盤	リバーヒルソフト／9,800円	前14位／3回，PC-98
38	サイレント・メビウス	ゼネラルプロダクツ／14,800円	前19位／6回，PC-98
39	三國志II	光栄／14,800円 17,200円（CD付）	前15位／14回，PC-98, PC-88SR, MSX2, X68K, FM TOWNS
40	中華大仙	シャープ／7,900円	★，X68K

1，2月の本数の少なさがウソのように，春の商戦花盛り。『ジーザスII』『ロードモナーク』のヒットはまちがいないところのように思える。しかし，何と言っても最大の注目作は，システムソフトの『ザーク I』。AVG不振と言われる現状で，ここ数年見ないテキストAVGがどういった反響を呼ぶか。アイデアの沈滞打開のためにもヒットしてほしいのだが。

■発売日変更情報……●D～欧州蜃気楼（PC98／ウルフチーム）2月1日→3月下旬●斬～夜叉円舞曲（PC98／ウルフチーム）1月25日→3月1日●プリンス・オブ・ペルシャ（X68K／ブロダーバンド・ジャパン）1月中→3月下旬●レッドストーム・ライジング（PC98／マイクロプローズ・ジャパン）2月上旬→3月15日●マスターオブモンスターズII（PC98／システムソフト）2月中→3月15日●クォータースタッフ（X68K／スタークラフト）2月中→1月30日●ザック・マックラッケン（TOWNS／富士通）2月上旬→2月28日●ルーム（TOWNS／富士通）3月中旬→3月下旬

OVERSEAS 海外ソフト

監修：猪野清秀

今月の人気ソフト・ランキング HOT★10

今月からはじまった「チャレンジ！アミガゲーム」のコーナーで紹介している『パワーモンガー』が今月も1位の座についた。この作品をはじめ，Electronic Arts社のソフトには最近優れものが多い。同社の新作には今後もチェックを入れるべきであろう。それほど新しくない『F19』が2位に返り咲いたのは，Amiga版の発売によるものらしい。

順位	タイトル
1	Power Monger (Electronic Arts) Action＋Simulation/Amiga/7,800円
2	F19(MicroProse) Action＋Simulation/Amiga,IBM-PC/9,000円
3	Sim Earth(Maxi) Simulation/Macintosh,IBM-PC/10,000円
4	Bane of Cosmic Fuze (SirTek) Roleplaying/Amiga,IBM-PC/9,000円
5	Awesome(Psygnosis) Action/Amiga/9,000円
6	Harpoon(Three Sixty) Simulation/Amiga,IBM-PC,Macintosh/9,000円
7	F-29 Retaliator(Ocean) Action＋Simulation/Amiga/8,000円
8	M1 Tank Platoon (MicroProse) Action＋Simulation/Amiga,IBM-PC/9,000円
9	Wings(Cinemaware) Action＋Simulation/Amiga/7,000円
10	Prince of Persia (Broderband) Action/Amiga,IBM-PC/6,000円

アミガ500スターターキット発売！

ベーマガ読者の中にも海外コーナーのレビューを読んで，アミガがほしくなった人も少なからずいるだろう。しかし今のところ残念ながらアミガをはじめとする海外のパソコンを取り扱ったお店はそれほど多くないし，どれとどれを買えば遊べるのかわからないといった不安を持つ人も多いだろう。

そんな悩みを持つ人のために，このたびミックジャパン㈱（〠160東京都新宿区4-7-1 ☎03-3299-7377）から「アミガ500スターターキット」なるものが発売される。このセットには，アミガ500本体（もちろん日本語マニュアルつき），ジョイスティック，ビデオ出力ができるようになるA520ビデオ・アダプタ，そしてなんと日本語マニュアルつきのソフトが5本（『F/A18インターセプター』『インディジョーンズ最後の聖戦』『ザニーゴルフ』『F40 Pursuit』『フュージョンペイント(ペイント・ツール)』）も入っている。このセットを買ってビデオ端子のあるテレビにつなげば，その日から誰でも「憧れのアミガ・ユーザー」になれるというありがたいセットなのだ。

そして値段がこれまた驚きの139,800円。このセットを手にいれて，君も時代の最先端を走ってみないかい？なお，発売は3月下旬より。



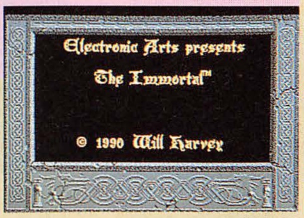
▲うれしいかぎりのアミガ500スターターキット

新作ソフトData Base

本コーナーでは，編集部が選んだおすすめの4本を紹介している。なお，価格については，秋葉原にある海外パソコンとソフトの専門店「オークビレッジ」での価格を表す。

イモータル IMMORTAL

・Electronic Arts
・Amiga, Atari-ST, Apple IIGS/7,800円



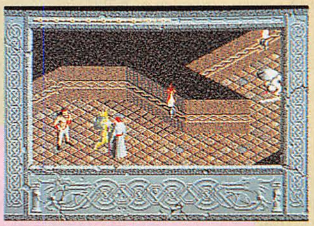
ドラゴンによって千年もの昔に滅ぼされた都市Erinoch。その都市に住む主人公は，Mordamirという名の魔術師の師匠からさまざまなことを学んだ。魔法のことやこの都市のこと。主人公にとって彼は師匠であると同時に友でもあったのだ。

その彼を最後に見かけてから数年がたった。彼はもう死んでしまったのかと主人公は思った。しかしある日夢に現れた彼の姿を見て，主人公は確信した。彼は生きている，ダンジョンの中に。そして主人公の冒険がはじまるのである。

ゲームそのものはななめ上から見た感じのレイアウトで，リアルタイムで進むダンジョン捜索型ゲームだ。表示されるキャラクターを見る限り，じつは主人公も相当な年寄りだったということに気がつくだろう。しかしこのじいさん，ただのじいさんではない。

魔法を使うのはもちろんのこと，手持ちの杖を使ってダンジョン内にさまようモンスター達と，年令を忘れさせるようなアクションを繰り返しながら格闘までしてしまう。体力が減ったら安全なところでひと休み。らぶりぃな寝姿だったりする（笑）。

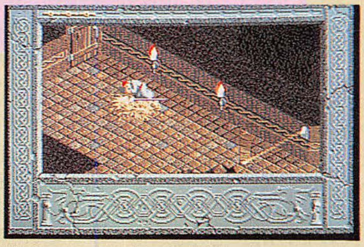
動きがスムーズだし，キャラクターもきれいなので，見ているだけでも飽きないことだろう。



▶ゲームを始めてまもなくゴブリンとの戦闘に巻き込まれる。こら，左に立っている奴，見てないで助けろ！



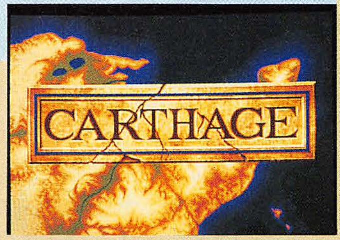
◀ゴブリンとの戦闘に勝ち，薄情な男かららもらった鍵で宝箱を開けると，マップが入っていた



▶1日の疲れをいやすために眠りにつくらぶりぃじいさん。あんまり無理はしないように（笑）

カルタゴ

CARTHAGE



- PSYGNOSIS
- Amiga
- 7,000円

世界史を少しでもかじったことのある人なら「カルタゴ」という言葉を聞いたことはあるだろう。今のチュニジアのチュニスあたりに首都を持つ，紀元前1〜6世紀頃にギリシアやローマ共和国と地中海の覇権をめぐって争った商業都市国家だ。

このカルタゴとローマ共和国の間に三度に渡って繰り広げられた戦争をポエニ戦争というが，このゲームではそのうちの最後の戦いである第三次ポエニ戦争を取り扱ったシミュレーション・ゲームである。プレイヤーはカルタゴ軍の指揮官となって部隊を指揮し，大波のようにおしよせてくるローマ軍を撃退しなければならないのだ（ちなみに史実ではカルタゴはローマに破れ去り，植民地と化している）。

はじめはランダムに置かれている自軍部隊と侵略してくるローマ軍を，上空から眺めているように表示されているマップで確認。適切な判断で部隊を移動させてローマ軍と戦わせている間，都市では徴税から新たな部隊をどしどし作りだすのだ。

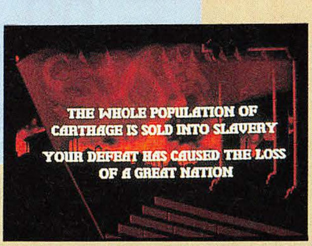
ゲームそのものはリアルタイムに進行するのでぼんやりしている暇などない。歴史を変えることは果たして可能だろうか？



▲善戦むなしく主人公はつかまり，牢屋の中



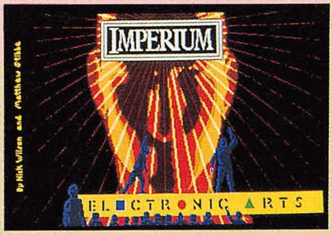
▲３Ｄの画面にて戦況を把握



▲商業都市カルタゴは戦火に包まれてしまったのであった

インペリウム

IMPERIUM



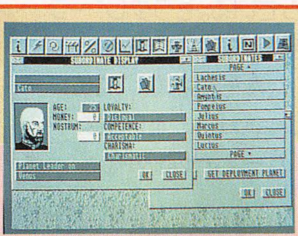
- Electronic Arts
- Amiga, Atari-ST
- 7,000円

『インペリウム』は比較的オーソドックスなシミュレーション・ゲームだ。人類が地球以外の惑星にも気軽に旅行できるようになった時代，プレイヤーは広大な権力を持つ地球帝国の指導者になる。自分の権力を最大限に活用し，経済を富ませ，巧みな外交を行ない，かつ政治的な勝利を得て，いく度もの選挙に勝ち残らなければならないのだ。

他国との外交を有利に進ませるために，また他国を侵略するためには宇宙戦艦の艦隊が多数必要となる。しかし艦隊の建設のために増税をし過ぎると民衆が怒り，つぎの選挙では負けてしまうかもしれない。複雑なジレンマを乗り越えてこそこのゲームにおける真の指導者だといえるだろう。

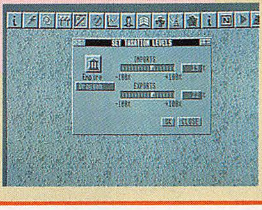
見た目は地味だが，つくりがしっかりしているし，ルールもマニュアルでやさしく丁寧に説明されているので，結構楽にプレイでき，しかものめりこめる。

ゲームの勝利条件は他の星すべてを自国の勢力下におくか，1000年（！）もの間ずっと指導者でいることだ。暇な人は後者に挑戦してみるのもおもしろいだろう。



▲宇宙艦隊の指揮官を任命。必要とあらば勲章をあげることもできる

▶貿易の関税を設定。マウスのクリックひとつですむから非常に楽



ストゥルモビク

STORMOVIK



- Electronic Arts
- IBM-PC
- 8,000円

『ストゥルモビク』という発音しにくいタイトルから察しがつくように，このゲームはソ連の攻撃機Su-25（通称フロッグフット）のフライト・シミュレータである。今まで数多くの近代軍用機のフライト・シミュレータが発売されてきたが，ソ連の攻撃機をテーマとした物は非常に珍しい。これもペレストロイカのおかげだろうか。

ゲームそのものの展開は他のフライトものとほぼ同じである。自分のキャラクターを作成し，数々のミッションをこなし，勲章をもらい階級をあげていく。ただし敵は西側の戦闘機や戦車ではなく，国内外のテロリストである。またSu-25は攻撃機であるために，戦車や装甲車といった地上物への攻撃が主なミッションとなる。

ゲームのいたるところに「トップガン」のノリをソ連ふうにアレンジしているのには笑えた。ちなみにミッションに失敗すれば，もちろんシベリア送りとなる。

普段のフライトもので敵にしている航空機を操ってみるのも悪くはないと思う。

▶装備の再装着。マニュアルをよく見て最適なものを装備しよう





▶飛行中の操作は結構簡単。画面は背面飛行中のものである

※今回紹介したソフトのうち，『STORMOVIK（ストゥルモビク）』についてはIBM-PC PS/55Zにて撮影を行ないました

VIDEO GAME!

ビデオゲーム

監修：やんま

今月の人気ソフト・ランキング HOT☆20

先月と同じく，2作の「ファイナル」の激しい争い。台数の多さで『ファイナルファイト』の勝利となっているようだ。『ファイナルラップ2』がランクインされているお店を見ると，ほとんどばらつきなく1位になっている。もう少し『〜ラップ2』の台数が多かったらトップになっていたかもしれない。3位には『パンクショット』，4位には『ドラゴンセイバー』が健闘中。

1 ファイナルファイト　カプコン　バイオレンス・アクション　前1位



2 ファイナルラップ2　ナムコ　F-1ドライブ・シミュレーション　前2位



3 パンクショット　コナミ　格闘バスケット　↑前4位



4 ドラゴンセイバー　ナムコ　縦スクロール・シューティング　前3位



5 コラムス　セガ　アクション・パズル　↑前6位



データイースト『インタラクティブ・ビデオゲーム』発表

データイーストは昨年末，CD-ROMとDVI技術を応用した『インタラクティブ・ビデオゲーム（以下IVG）』を発表した。DVI技術とは，インテル社（CPUなどを作ってることで有名だね）の開発した動画圧縮展開技術のこと。

なにげなく見ているテレビなどの動画っていうのは，じつは思っている以上に膨大な量のデータを必要とする。PCエンジンなどで使われている大容量が売りのCD-ROMでさえ容量，データ転送量の関係で十分な動画の表示はできない。しかし，このDVI技術を使えば30フレーム（画面）/秒のフル・スクリーン，フルカラーの画像を12センチCD1枚で72分も再生することができ，静止画だったら最大4万枚もの画像を表示することができるのだ。このDVI技術とCD-ROMの大容量を総合したものを称して「DVI」と呼んでいる。DVIはCD-I方式よりも動画表示速度が速く，レーザー・ディスクよりも機械が小さく，コストが安いと，いいことずくめ。最も優れた先端技術の一つとして注目されている。

データイーストが発表したIVGとは，このDVIを使ったゲーム機のこと。今までのLDゲームみたいなこと以外にも，実写を使ったシューティング・ゲーム，実際のコースを実写したゴルフ，ドライブ・ゲーム，実写映像を問題にしたクイズゲーム，などを作ることが可能だそうだ。

これからどういったゲームがでてくるのか楽しみだね。

新作ソフトData Base

ドライバーズアイ

ナムコ／F-1ドライブ・シミュレーション／価格未定／2月下旬

ポリゴンを使ったリアルタイムF-1ドライブ・シミュレータ。大迫力の3画面マルチモニタでドライバーズ・シートからの視点を再現している。タコメータは実物を使用，ギアもアップダウンのスイッチではなく実車と同じ方式，クラッチもシミュレート，など，さらに本物に近い物となっている。

コースはオリジナル・コース。ゲーム・スタート時にノービス（初心者向け）とスーパー（上級者向け）の二つのモードを選ぶことができる。また，ミッションもマニュアル6速かオート・マチックかも選ぶことが可能だ。



ローラーゲームズ

コナミ／格闘アクション／業者価格148,000円／発売中

アメリカで人気のローラーゲームをそのままゲーム化。六つのチームの中から1チームを選び，ニューヨークでの最終戦を目指す。8方向レバーと2ボタンでチームの特攻隊長的存在の「ジェッター」を操作。

ゲーム中，ジェットウエイではボタンを連打してスピードをつけ，赤ラインを越えればポイント。メインコースでは敵を倒してポイントを稼ぐ。このときアタック・ボタンを連打すれば人間風車攻撃ができる。連続して敵を倒せば高得点。アイテムは4種類。全5ステージ。

2P対戦プレイ，途中参加可能。今月のNEW VIDEO GAMEでくわしく紹介している。



出たな!!ツインビー

コナミ／縦スクロール・シューティング／業者価格158,000円／2月下旬

1985年にコナミ・バブルシステム第1弾として発売された「ツインビー」のリメイク版。2人同時プレイ可のコミカル・シューティング・ゲーム。邪悪な異星人イーバによって侵略されてしまった惑星メルを救うのが目的だ。

8方向レバー2ボタン。1Pはツインビー，2Pはウインビーを操作。ショット・ボタンを押したままにしておくと強力なビッグ・ショットが撃てる。雲からでてくるベルを落とさないように撃って色を変え，取ればパワーアップ。前作にはなかったしっぽバリア，スピード・ダウンなど加わっている。また，地上を撃つと出現するグインビーと合体すれば強力な攻撃が可能だ。全7ステージ2周エンド。今月のNEW VIDEO GAMEでくわしく紹介している。

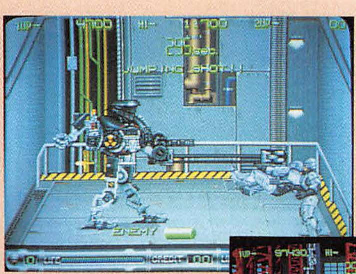


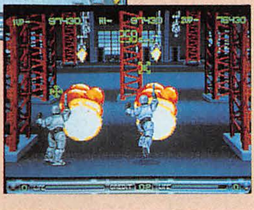
ロボコップ2

データイースト／アクション／価格未定／2月下旬

同名映画を題材にした2人同時プレイ可のアクション・ゲーム。映画のストーリーに沿ってゲームが展開する。近未来，犯罪の巣窟と化してしまった大都会，デトロイト。凶悪な麻薬犯罪者集団，都市乗っ取りを画策(かくさく)する巨大企業，冷酷無比な怪物マシーン……！？はびこる"悪"を壊滅し，市に平和を取り戻すために"ロボコップ"の戦いが再びはじまる！！

8方向レバー，3ボタン（左攻撃，右攻撃，ジャンプ）でロボコップを操作。通常は銃で攻撃するが，近くの敵にはパンチや投げで応戦する。前作ゲーム「ロボコップ」は平面的だったが，「ロボコップ2」では奥行きを持たせて立体的なゲームになっている。全6セクタ。





E.D.F.

ジャレコ／横スクロール・シューティング／価格未定／3月

2人同時プレイ，途中参加可の横スクロール・シューティング・ゲーム。

20XX年，「アギーマ帝国」と名乗る組織から，24時間後に全世界の原子力発電所に衛星軌道上からビーム攻撃を実行するとの予告がされた。アメリカとソ連は，地球統合軍のために開発していた特殊機動戦闘機「XA-1」を敵本部へとむかわせた。

8方向レバー・2ボタンで自機「XA-1」と着脱自在のオプションを操る。プレイヤーはステージ開始時に4種類の武器の中から一つを選ぶことができ，面クリアまで変えることはできない。自機は敵を破壊して得る点数をためることで，RPGのようにパワーアップしていく。



ルナーク

タイトー／格闘アクション／価格未定／2月下旬

2人同時プレイ，途中参加可の格闘アクション・ゲーム。8方向レバー・2ボタンで主人公を操作。Aボタンで攻撃（パンチ，キック，とどめ）および武器を持ちあげたり投げたりできる。Bボタンはジャンプ。A＋Bを同時に押せば大技を仕掛けることができる。

街，列，車，船，ジャングルなど全7ラウンド。各ラウンドの最後はボスとの一騎打ち。

モニタを2台使っての4人同時プレイも可能だ。F2システム第10弾。



AOUショー開催!!

2月の26日，27日に千葉の幕張メッセにおいてAOUアミューズメント・エキスポが開催された。といってもこの原稿を書いているのはまだ開催前。くわしいレポートは来月ってことで，今月は2月15日現在の出展予定作リストと，かろうじて写真が間に合った物だけ紹介しておく。さてさて，今年のAOUはどんなゲームが待ち受けているのだろうか?



▲セガ『コットン』。かわいい魔法使いが活躍するファンタジー・シューティング・ゲームだ。



▼カプコン『ストリートファイター2』。真のストリートファイターとはいったい誰のこと？

AOUショー出展予定作品リスト

カプコン
- ●ストリートファイター2
  格闘アクション
- ●アタックス
  ボードゲーム
- ●マッドドッグマックリー
  LDガン・シューティング

ナムコ
- ●ローリングサンダー2
  アクション
- ●スティールガンナー
  ガン・シューティング
- ●ゴーリーゴースト
  ガン・シューティング
- ●ドライバーズアイ
  F-1ドライブ・シミュレーション
- ●ウイニングラン'91
  F-1ドライブ・シミュレーション

セガ
- ●AS-1（参考出展）
  8人乗りシミュレーションマシン
- ●ラッドモビール
  体感ドライブゲーム
- ●R-360
  360度回転体感筐体
- ●クイズ宿題を忘れました
  クイズ
- ●コットン（参考出展）
  横スクロールシューティング

コナミ
- ●出たな！！ツインビー
  縦スクロール・シューティング
- ●ゴルフィンググレイツ
  ゴルフ

タイトー
- ●D-3BOS
  360度回転体感筐体
- ●ハットトリックヒーロー
  サッカー
- ●ニンジャキッズ
  アクション
- ●嗚呼栄光の甲子園
  野球
- ●ヒットジアイス
  アイスホッケー
- ●ゆうゆのクイズでGO！GO！
  クイズ

データイースト
- ●ロボコップ2
  アクション

アイレム
- ●覇沙夢
  はさみ麻雀
- ●ガンフォース
  アクション・シューティング

SNK
- ●発表済のNEO・GEOソフトすべて
- ●クイズ大捜査線
  クイズ
- ●あしたのジョー伝説
  ボクシング
- ●バスケットボール（仮称）
  バスケット・ボール
- ●ラギ
  アクション

UPL
- ●ブラックハード
  横スクロール・シューティング

ジャレコ
- ●E.D.F.
  横スクロール・シューティング
- ●WITH（仮称）
  アクション・シューティング

ビデオシステム
- ●スーパーバレー'91
  バレーボール
- ●ウエルトリス
  アクション・パズル
- ●メタルラビット（参考出展）
  縦スクロール・シューティング

テクモ
- ●スーパーピンボールアクション
  ピンボール・シミュレーション
- ●STG（ストライクガンナー）
  縦スクロール・シューティング

6 スーパーモナコGP

セガ
F-1ドライブ・シミュレーション
↑前8位



7 雷電

テクモ，セイブ開発
縦スクロール・シューティング
前5位



8 ギャルズパニック

タイトー，カネコ
陣取り脱衣アクション
前7位



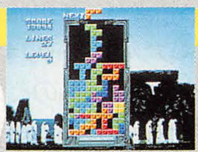
9 パウンドフォーパウンド

アイレム
ボクシング・シミュレーション
↑前14位



10 テトリス

セガ
アクション・パズル
↑再登場



順位	タイトル	メーカー／ジャンル	前回
11	NEO・GEO(MVS)	SNK	前12位
12	クイズ殿様の野望	カプコン／国盗りクイズ	☆
13	スペースガン	タイトー／SFガン・シューティング	前11位
14	GPライダー	セガ／バイクレース・シミュレーション	前10位
15	ガンフロンティア	タイトー／縦スクロール・シューティング	☆
16	G-LOC	セガ／ドッグファイト・シミュレーション	↑再登場
17	ダブルドラゴンIII	テクモ，テクノスジャパン／格闘アクション	前15位
18	パロディウスだ!	コナミ／横スクロール・シューティング	前17位
19	ビーストバスターズ	SNK／スプラッター・ガン・シューティング	↑再登場
20	サンダーフォースAC	セガ，テクノソフト／横スクロール・シューティング	前19位

12位にカプコンの『クイズ殿様の野望』が登場。セガからは『クイズ宿題を忘れました』，タイトーからは『クイズゆうゆでGO!GO!』が発売予定。その他にも数社からクイズゲームが発売されるとの噂があり，第二次クイズゲーム戦争が勃発しそうな雰囲気。問題数だけでなく，見せかた，演出などが勝利の鍵か?15位の『ガンフロンティア』の動きも楽しみ。

Family Computer ファミコン

監修:手塚一郎

今月の人気ソフト・ランキング HOT ★ 20

先月同様，ナムコの野球ゲーム『ファミスタ'91』が1位となった。やはり，おもしろさの安定しているシリーズは強い。2位はユタカの『SDガンダム　ガチャポン戦士3』。先月の12位から一気に10ランクアップ。このSDモノも，はや定番か。予想外の大ヒットがハドソンの『ジャッキーチェン』。キャラクターものというよりも，ハドソンの作品だからユーザーが安心して買ったのだろう。

順位	ソフト名	メーカー	価格	前回
1	ファミスタ'91	ナムコ	4,900円	前1位
2	SDガンダム ガチャポン戦士3	ユタカ	6,800円	↑前12位
3	ジャッキーチェン	ハドソン	5,800円	☆
4	ワギャンランド2	ナムコ	5,800円	前4位
5	T.M.N.T	コナミ	7,000円	前2位





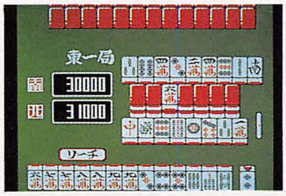


ファミコンの麻雀だっておもしろいのだ

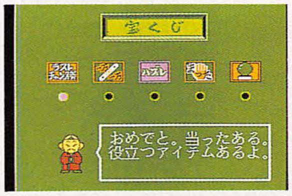
麻雀はじつにおもしろいゲームである。

一度でも遊んだことのある人ならばうなずいてもらえるであろう。運と腕のバランス，かけ引きなどなど。ゲームとしての完成度が高い。

この麻雀をコンピュータ上で再現しようとの試みは古くからなされており，しかしこれといった決定的な作品は未だ登場せず，生き残るための付加価値としてアイテムやグラフィックが挿入されることとなったのだった。しかし，今，『ナムコット麻雀III　マージャン天国』によって新しい方向性が生みだされた。くわしくは下を読んでほしい。ファミコンの麻雀もおもしろいのである。



◀2人麻雀ではあるが，それを感じさせないほどだよ



▶すごろく風のアドベンチャー・モードが最大の売りだ

新作ソフト Data Base

AD&Dヒーローオブランス

海・移植

ポニーキャニオン／アクション／6,200円／3月8日

テーブルトークRPGとして有名なAD&D®がコンピュータに移植された。8人パーティの誰を活躍させるかを考えながら進めるサイドビューのアクション。



大航海時代

パ・移植

光栄／SLG／11,800円(CD付14,200円)／3月15日

同名パソコン・ゲームからの移植。帆船艦隊を率いる提督となり，交易などを行なっていく。SLGとRPGを融合したリコエイション・ゲームの第2弾。





ふしぎの海のナディア

東宝／SLG／6,500円／3月15日

NHKで放映中の同名人気アニメのファミコン版。ネオアトランティスの対立に巻きこまれたナディアを描いたSLG。50本のシナリオが用意されている。

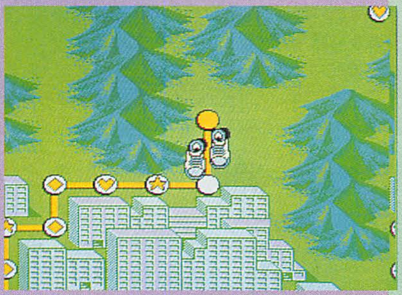


ナムコット麻雀III マージャン天国

ナムコ／麻雀／4,900円／3月8日

最大の売りは，すごろく風のモード。あがった役の数によってコマを進める点がミソ。止まりたくないマスを避けるための打ちかたが要求される麻雀だ。

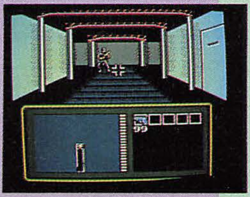


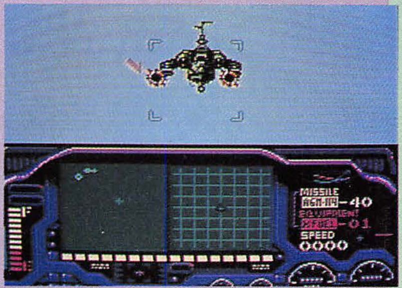


ガンサイト

コナミ／シューティング／6,000円／3月15日

同社のファミコン・ソフト『トップガン』の流れを汲む3Dシューティング。着陸，敵基地潜入など変化に富んだゲーム構成が売り。離陸シーンが美しい。





AD&Dヒルズファー

海・移植

ポニーキャニオン／AVG／7,800円／3月21日

これもコンピュータ版AD&D®の1本。富と冒険に満ちあふれる黄金都市が舞台。通常はAVGだが要所でアクションが登場，プレイヤーの腕が試される。

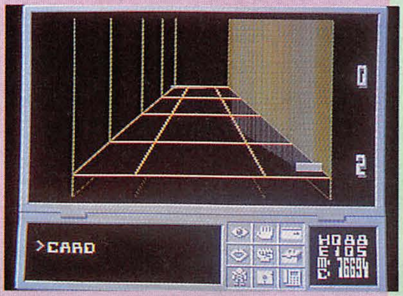


シャドウブレイン

ポニーキャニオン／RPG／9,800円／3月21日

SF仕立ての3DタイプのRPG。未来世界へと行ってしまった父親を捜すのが目的。ファミコン上でヴァーチャル・リアリティ（仮想現実）の構築を試みた。

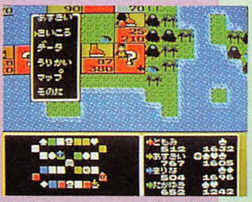


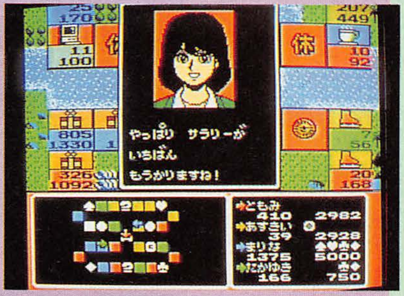


いただきストリート 私のお店によってって

アスキー／ボードゲーム／6,800円／3月21日

堀井雄二氏とゲームスタジオの黄金コンビが創ったボードゲーム。ルールはモノポリー風。コンピュータ側プレイヤーが多彩で1人でも十分に楽しめる。

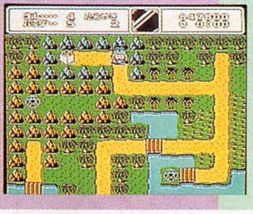




まじかる★タルるートくん ファンタスティックワールド

バンダイ／AVG／5,800円／3月21日

週刊少年ジャンプで連載中の人気コミックのゲーム化。魔法アイテムを駆使して進んでいく。アクション，カードゲーム，クイズなど内容は盛りだくさん。



爆笑人生劇場2

タイトー／ボードゲーム／5,900円／3月22日

ギャグ満載のファミコン版すごろく。スタート時に作った顔が進むたびに変化したりする点が売り。インベーダーやモグラ叩きなどのサブゲームもある。





じゃじゃ丸銀河大作戦

ジャレコ／アクション／5,800円／3月27日

人気キャラクターじゃじゃ丸が今度は宇宙を舞台に大暴れ。その場で足踏みをくり返すことで新アクションのダッシュが可能となった。難易度は高い。



天地を喰らうII〜諸葛孔明伝〜

カプコン／RPG／8,500円／4月5日

人気を博した作品の第2弾。陣形を敷くことで軍の武力を上げたり，船や預かり所などの要素が盛りこまれている。登場する武将は総勢200人以上だ。

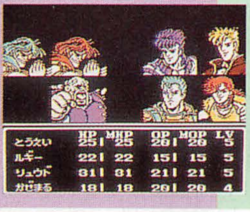




北斗の拳4

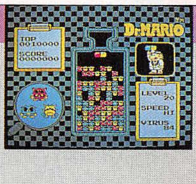
東映動画／RPG／6,500円／3月29日

シリーズ第4弾。すでに終わってしまった同名コミックのその後のストーリー。世界を救うために北斗神拳の伝承者ケンシロウを捜すべく旅にでる。



---

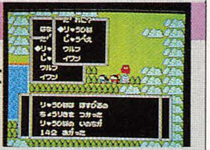
6 ドクターマリオ
任天堂
4,900円
↑前7位



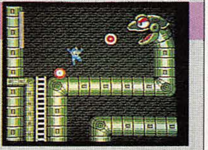
7 ドラゴンボールZ・強襲！サイヤ人
バンダイ
7,800円
↑前8位



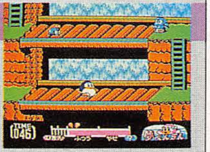
8 じゅうべえくえすと
ナムコ
7,800円
前6位



9 ロックマン3
カプコン
6,500円
再登場



10 夢ペンギン物語
コナミ
5,800円
☆



順位	タイトル
11	パロディウスだ！ コナミ／5,800円／前3位
12	ワイワイワールド2 SOS!!パセリ城 コナミ／6,500円／前5位
13	ダウンタウン熱血行進曲それゆけ大運動会 テクノスジャパン／6,200円／再登場
14	サンリオカーニバル キャラクター・ソフト／3,980円／↑前16位
15	SDガンダム外伝ナイトガンダム物語 バンダイ／6,800円／再登場
16	スーパーマリオブラザーズ3 任天堂／6,500円／↑前18位
17	ゴルフグランドスラム ヘクト／9,700円／☆
18	テトリス BPS／4,900円／↑前19位
19	ドラドラドラ ナツメ／5,800円／☆
20	ペーパーボーイ アルトロン／5,500円／☆

今月発売のソフトで期待されるのが光栄の『大航海時代』とアスキーの『いただきストリート　私のお店によってって』の2本だろう。前者は光栄のブランドで，後者はゲームデザイナーの名前でもうヒットは約束されたようなもの。しかも，どちらも良質の作品なのでかなりのロングセラーになるであろう。『天地を喰らうII』もかなりヒットしそう。

SUPER FAMICOM
スーパーファミコン
監修：手塚一郎

今ひとつ盛り上がりに欠けるSFCだが……

まずは大人気シリーズ『ファイナルファンタジー』について。これまでの発表ではⅣをファミコン，Ⅴはスーパーファミコンとなっていたが，ファミコン版は開発中止，SFC版をⅣと改めることが決定した。

また『女神転生』の最新作『真・女神転生』もスーパーファミコン用と発表された。これによってファミコン4大RPGと呼ばれていた作品がすべてスーパーファミコンに移行したことになる。

他にも『イースⅢ』『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』といったファルコムの作品や，『ドラッケン』や『ダンジョンマスター』などの海外の名作も移植が進んでいる。

ハード面では秋ごろにCD-ROMに関する発表があるのでは，との噂も聞かれる。ソニーとの共同開発CD-ROM内蔵のSFCが発表されるといった未確認の情報もあるが，果たして……。

今ひとつ盛り上がりに欠けるスーパーファミコンだが，これらのソフトやハードが発表となれば火のつくことは必至。ファミコンをしのぐ一大メディアになると予想される。各メーカーには，ぜひがんばってほしいところである。

今月の人気ソフト・ランキング
HOT ★ 9

さすがにマリオは強い。『ファイナルファイト』の快進撃も及ばず，今回も1位の座を守った。

1 スーパーマリオワールド
任天堂
8,000円
前1位



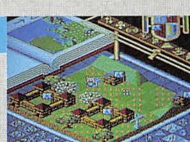
2 ファイナルファイト
カプコン
8,500円
↑前3位



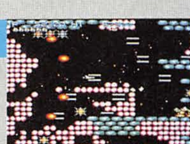
3 F-ZERO
任天堂
7,000円
前2位



4 ポピュラス
イマジニア
8,800円
↑前5位



5 グラディウスⅢ
コナミ
7,800円
↑前6位



順位	タイトル	前回
6	パイロットウイングス 任天堂／8,000円	前4位
7	SD・ザ・グレイトバトル バンプレスト／8,200円	前7位
8	アクトレイザー エニックス／8,000円	前8位
9	ボンバザル ケムコ／6,500円	前9位

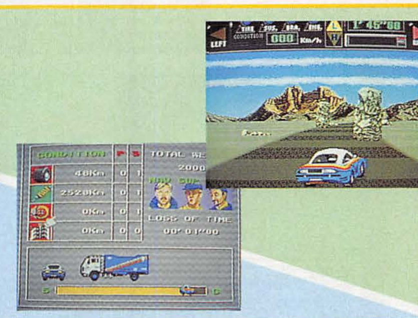
今月発表の4本を加えるとスーパーファミコン用ソフトも13本となり，来月からはランク外のものがでることになってしまう。ユーザーは新作に飢えており，かなり順位に変動のあることが予想されるのだが……さて。

新作ソフトData Base

BIG RUN
ア・移植

ジャレコ／レース／8M／8,700円／3月20日

基本的にはアーケード・ゲームからの移植だが，スーパーファミコンならではのアレンジもなされている。全9ステージは変化に富んだ構成になっており，苛酷(かこく)なラリーを強いられる。そのためパーツを交換あるいは修理しなければならない。スポンサーを選ぶなどの要素も用意されており，パリダカの雰囲気を味わえるように，との工夫が見られる。



ダライアスツイン
タイトー／シューティング／8M／8,500円／3月29日

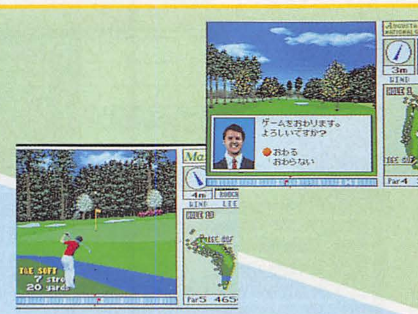
当初はアーケード版『ダライアスⅡ』のアレンジとなる予定だったが，オリジナルに変更になった。ステージは全部で12。もちろん，スーパーファミコン初の2人同時プレイ可能。巨大なキャラクターも健在だ。ルートの選択の幅こそ多くはないが，それはそれで各ステージが凝っている証拠。サウンドの担当はお馴染みのZUNTATA。これだけでも買う人がいるだろう。



遥かなるオーガスタ
パ・移植

T&Eソフト／スポーツSLG／8M／9,800円／4月5日

パソコンの大ヒット作『遥かなるオーガスタ』のスーパーファミコン版が早くも登場。マスターズの行なわれるオーガスタ・ナショナルを再現しただけあり，臨場感あふれるプレイが楽しめる。ゴルフのシミュレートの度合いもさることながら，コースのレイアウトが絶品。プレイするたびにゴルフというスポーツの奥の深さを実感できる作品に仕上がっている。



ウルトラマン
バンダイ／アクション／4M／7,800円／4月6日

リアルタイプのウルトラマンが怪獣を相手に大暴れする格闘アクション。怪獣はベムラーやテレスドン，バルタン星人などが用意されており，その声がサンプリングされているなどの凝りかた。もちろん，ウルトラマンの必殺技も多数あり，ファンなら感涙必至の作品となっている。あの変身シーンも健在で，SFCの機能を惜しみなく使って再現した。



PC ENGINE

PCエンジン

監修：ベニー松山

CD-ROMシステムはそろそろ必携か?

近頃ではPCエンジンの新作は半分前後がCDロムソフトとして発売されている。以前はその大容量をビジュアル・シーンや音声に使用するRPG, AVGが主流だったが,最近ではSLGやシューティング，さらに膨大なデータ量を必要とするクイズゲームも発売されはじめた。

質の高いソフトが安価に，ジャンルを問わずにCDロムで発売されるようになれば，間もなくCD-ROMシステムはPCの必需品と呼べるまでになるだろう。そのためにも，各メーカーはより一層精進してもらいたいものである。とくにNECアベニューにはその核となってほしいのだが……。



▲NECアベニューの『クイズアベニュー』

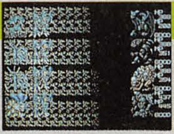
今月の人気ソフト・ランキング HOT★30

今月も『桃太郎伝説II』の売り上げは衰えず。最後に愛は勝つと歌いたくなるストーリーがPCユーザーの心をくすぐるのか？　次点は久々に『ラストハルマゲドン』がランクイン。これはつまり増産がかかったということでしょう。『ジャッキーチェン』はハドソンソフトにしては伸びが今ひとつ。『カダッシュ』も思ったよりランクが上がらずといったところ。

1 桃太郎伝説II
ハドソン
7,200円
前1位



2 ラストハルマゲドン
ブレイングレイ
7,500円
再登場



3 アウトラン
NECアベニュー
7,200円
↑前4位



4 天聖龍
エイコム
7,200円
↑前7位



5 ジャッキーチェン
ハドソン
6,500円
☆



新作ソフト Data Base

ゼロヨンチャンプ

メディアリング／カーレース／6,900円／3月8日

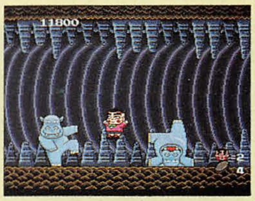
ゼロヨンレースを再現したカーレース・ゲーム。マシンの種類の他，マフラーやウイングなどのチューニング・パーツを選択可能。VSとストーリーの2モード。

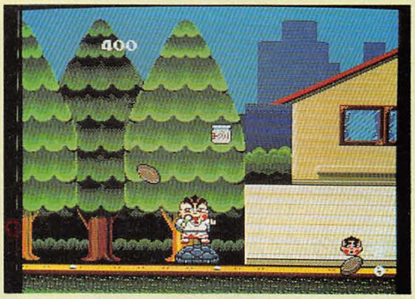


おぼっちゃまくん

ナムコ／アクション／6,800円／3月15日

小林よしのりの人気コミックで，TVアニメも放映中の「おぼっちゃまくん」が主人公のアクション。トレード・マークの茶魔語もポーズつきで多数登場。





CD-ROM

ロードスピリッツ

パック・イン・ビデオ／ドライブ／7,200円／3月22日

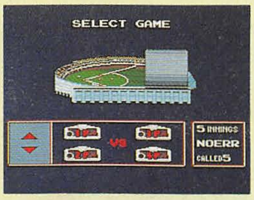
速く走ることではなく，クルージング自体に主眼を置いた3Dカードライブ・ゲーム。車種やミッションの他に走行時のBGMまでセレクトできる。

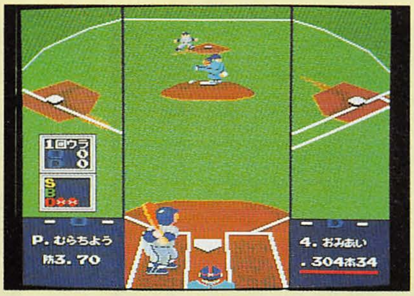


プロ野球ワールドスタジアム'91

ナムコ／スポーツ／5,800円／3月21日

ファミスタの上位バージョンともいうべきワースタの91年度バージョン。最新の選手データや開閉式ドーム球場，4人まで参加できるタッグ対戦などあり。





ア・移植

1943改

ナグザット／シューティング／7,200円／3月22日

アーケード版はカプコン発売の『1943』。自機は連合軍機で，日本軍が敵部隊となる。2人同時プレイ可能で，全11ステージの後半はPCオリジナル面。





6

オーバーライド
データイースト
6,500円
↑前12位

7

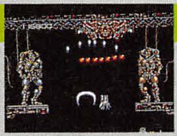
カダッシュ
タイトー
6,600円
☆

8

ボンバーマン
ハドソン
5,300円
前3位

9

メルヘンメイズ
ナムコ
5,500円
前2位

10

ファイナルブラスター
ナムコ
6,800円
前9位

11

S.C.I
タイトー
7,200円
☆

12

エアロブラスターズ
ハドソン
6,500円
前6位

13

チャンピオンレスラー
タイトー
6,600円
↑前16位

14

魔界プリンスどらぼっちゃん
ナグザット
6,700円
再登場

15

トイショップボーイズ
ビクター音産
6,200円
☆

魔晶伝紀ラ・ヴァルー

CD-ROM
パ・移植

工画堂スタジオ／RPG／7,200円／3月22日

随所にCDロムをいかしたビジュアル・シーンを盛り込んだファンタジーRPG。戦闘では敵に合わせて斬る・突く・叩くの3種類の攻撃方法を選ぶ。



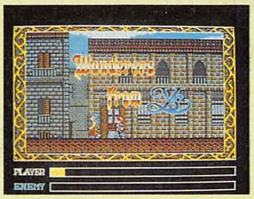


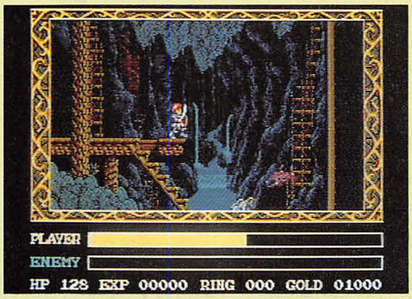
イースIII

CD-ROM
パ・移植

ハドソン／ARPG／7,200円／3月22日

アクションRPGの人気シリーズ最新作。これまでのトップビューからサイドビューに視点が変わり，アクション性はより高くなっている。





三国志 英傑天下に臨む

CD-ROM

ナグザット／SLG／8,800円／3月29日

古代中国を舞台としたSLGファンにはおなじみのジャンル。戦闘モードではそれぞれ3パターンを持つ4種の陣形を駆使し，フィールド上で合戦となる。





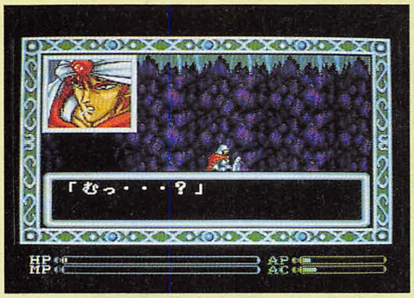
エグザイル

CD-ROM
パ・移植

RENO日本テレネット／ARPG／6,780円／3月29日

イスラム教の異端派集団アサシンに所属するメンバーが活躍する異色作。RPG面はトップビュー，アクション面はサイドビューに切り替わって進行する。

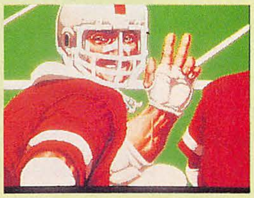


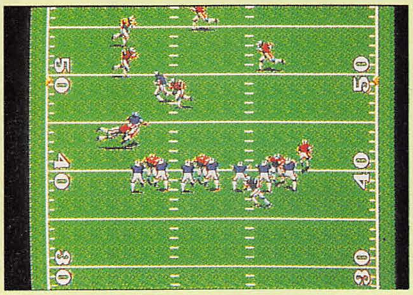


TVスポーツフットボール

ビクター音産／スポーツ／6,700円／3月29日

5人までの協力プレイもできるアメリカンフットボール。ショットガンなどさまざまなフォーメーションを選択可能。進行を解説するキャスターも登場する。





モトローダーII

メサイヤ（NCS）／カーレース／6,500円／3月29日

多人数でプレイできるカーレース『モトローダー』の続編。オプションに武器が用意されており，競争というよりは戦闘に近い感覚のレースになっている。





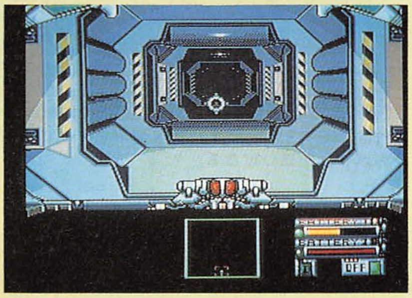
Super Soft Hot Information

サイレントデバッガーズ

データイースト／アクション／6,800円／3月下旬

宇宙ステーション内部に棲みついたモンスターを全滅させる3Dアクション。ステレオ・サウンドのアラーム音が敵との距離を示す重要なファクターとなる。





パチ夫くん 幻の伝説

CD-ROM　ファ・移植

ココナッツジャパン／パチンコ／12,800円／3月下旬

専用の電動ハンドルが付属したストーリーつきのパチンコ。ヒコーキ，スリーセブンはもちろん，一発台や権利台など多彩な種類の台が用意されている。



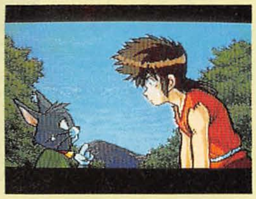


コズミックファンタジー2

CD-ROM

RENO日本テレネット／RPG／6,780円／4月5日

銀河系の外れにある惑星イデアを舞台に繰り広げられるSFRPG。CDロムを活用したアニメーションばりのビジュアル・シーンは前作以上に増えている。





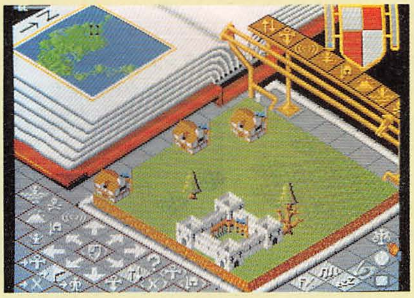
ポピュラス

パ・移植

ハドソン／SLG／7,800円／4月5日

海外で大ヒットし，すでにホビー機にも移植されている話題作。プレイヤーは神となって民を繁栄させ，敵対する悪魔の民を滅ぼすのが目的。



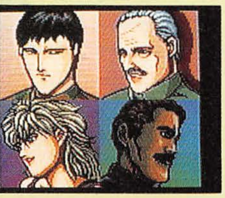


ハイグレネーダー

CD-ROM

RENO日本テレネット／SLG／6,780円／4月5日

近未来戦争のSLG。プレイヤーは侵攻作戦の総司令官となり，それぞれ性格づけされた12人の司令官を操って敵国の本拠地を陥落させる。



スーパー大旋風

CD-ROM　ア・移植

NECアベニュー／シューティング／価格未定／4月上旬

昨年暮れにHuカード版が発売されている『大旋風』のCDロム・バージョン。グラフィックの向上とオリジナル・ステージの追加がなされている。

NOW PRINTING

エターナルシティ

ナグザット／アクション／6,900円／4月上旬

未来都市を縦横に進む横視点のアクション・ゲーム。キャラクター・デザインを人気SFコミック「アップルシード」の志郎正宗が担当している。



クイズまるごとTHEワールド

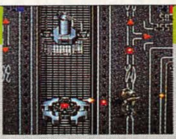
CD-ROM

アトラス／クイズ／6,200円／4月上旬

アトラス初の自社ブランドPCソフト。TV番組を思わせるクイズゲームで，5人参加の早押しをはじめ，最大50人まで参加できる大会モードもある。



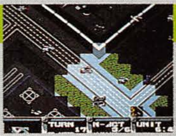
16 バスティール　ヒューマン　6,500円　↑前17位



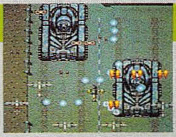
17 ワラビー　メサイヤ(NCS)　6,500円　☆



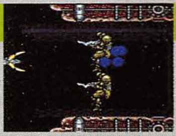
18 GULCLIGHT　パック・イン・ビデオ　7,800円　☆



19 大旋風　NECアベニュー　7,200円　前5位



20 バイオレントソルジャー　アイジーエス　6,400円　前13位



順位	タイトル	メーカー／価格／前回
21	かっとび宅配くん	トンキンハウス／6,500円／前10位
22	キックボール	メサイヤ(NCS)／6,200円／前11位
23	アヴェンジャー	日本テレネット／6,780円／前15位
24	らんま1/2	メサイヤ(NCS)／6,800円／前18位
25	桃太郎活劇	ハドソン／6,500円／前19位
26	F-1サーカス	日本物産／6,900円／前20位
27	サンダーブレード	NECアベニュー／7,200円／前8位
28	ワルキューレの伝説	ナムコ／6,800円／再登場
29	ダブルリング	ナグザット／6,300円／再登場
30	クロスワイバー	フェイス／6,780円／再登場

今回発売のソフトで急激なランクインが予想されるものの筆頭はやはり『イースIII』。CDロムソフトだが，Huカードを抑える売れ行きが期待できる。そのカードでは定番の『ワースタ91』と『ポピュラス』に人気が集まりそうな気配。この2作品に異色アクション『サイレントデバッガーズ』がどこまで食いさがれるかが見ものだろう。

発売日変更情報……●マンホール（サン電子）→3月下旬●TITAN（ナグザット）→3月15日●CYBER CITY OEDO 808（メサイヤ）→3月15日●ダウンロードII（NECアベニュー）→3月29日●ヘルファイアー（NECアベニュー）→4月上旬●エルディス（メサイヤ）→4月5日●改造町人シュビビンマン2（メサイヤ）→4月中

MEGA DRIVE メガドライブ

監修：MUNEPI♬

メガドライブ対応『XE-1ST2』，開発中。

メガドライブ用の本格的なジョイスティックといえば，すでにセガから『アーケードパワースティック』が発売されているが，電波新聞社からも，ついにメガドライブ対応の製品が登場することとなった。『XE-1ST2』がそれである。

連射機能などをはずし，シンプルな回路構成。低価格ながらパソコンにもセガ・マスターシステムにも対応，というのがXE-1STだった。ST2は，開発コンセプトはそのままに，STで対応していた機種に加え，FM TOWNS，メガドライブでの使用も可能となっている（もちろんマスターシステムでも使用可能）。トリガは三つ，そしてスタート・ボタン，セレクト・ボタンも装備されているのである。



▲これは「XE-1ST」。「ST2」はメガドライブにも対応して，トリガボタンが三つになる。

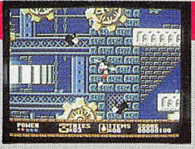
今月の人気ソフト・ランキング HOT☆10

低価格ながら，その丁寧なつくりが好評を博している『アイラブ！ミッキーマウス』が2位と大健闘。

1 スーパーモナコGP　セガ　6,000円　前1位



2 アイラブ！ミッキーマウス！ふしぎのお城大冒険　セガ　4,800円　↑前9位



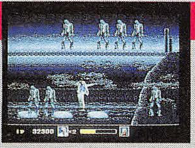
3 ダライアスII　タイトー　8,900円　↑前8位



4 まじかるハットのぶっとびターボ　セガ　4,800円　☆



5 マイケルジャクソン ムーンウォーカー　セガ　6,000円　再登場



順位	タイトル	メーカー／価格	前回
6	ハードドライビン	テンゲン／5,900円	↑前7位
7	コラムス	セガ／6,000円	前2位
8	モンスターレア	セガ／6,000円	☆
9	忍者アレスタ	東亜プラン／6,800円	前6位
10	デンジャラスシード	ナムコ／5,800円	前5位

新作ソフト Data Base

バハムート戦記

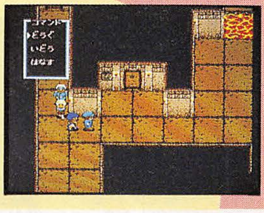
セガ／SLG／6,800円／3月8日



最大4人で楽しめるSLWG。剣と魔法のバハムート大陸統一を目指す。プレイヤーのレベルにあわせてルールを設定できるなど，親切な設計。シナリオ数は四つ。

不思議の海のナディア

ナムコ／AVG／6,500円／3月19日



同名TVアニメのゲーム化。アドベンチャーとはいっても展開，画面構成ともにRPG風。全6章からなるストーリーでナディアの身につけた宝石の謎を追う。

ヴァリスIII　PCエンジン・移植

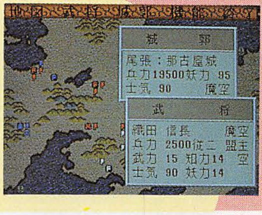
RENO日本テレネット／アクション／8,400円／3月22日



同社の人気シリーズ第3作目。アクション・ゲームにビジュアル・シーンを織り込み，ストーリー性を高めているのがこのシリーズの特徴。主人公は女の子。

斬～夜叉円舞曲～　パ・移植

ウルフチーム／SLG／8,500円／3月29日



戦国時代風の日本を舞台にした国盗り合戦。三つの陣営が入り乱れて勢力を争うのだが，呪術の存在が伝奇的な色合いを与えている。バックアップあり。

雀偵物語　PCエンジン・移植

RENO日本テレネット／麻雀／8,400円／3月29日



つぎつぎと登場する女の子を相手に麻雀をうち，失踪した女の子の捜査を進めていくという麻雀ゲーム。アドベンチャーの要素を取り入れたのがミソ。

シャイニン&ザ・ダクネス

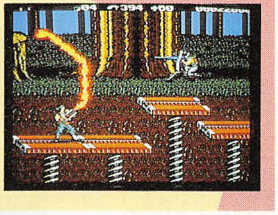
セガ／RPG／8,700円／3月29日



セガが満を持して発売するRPG。街の中やダンジョンの中など，常にプレイヤーの視点で描かれている。緻密なグラフィックと細やかな演出がウリ。

ミッドナイトレジスタンス　ア・移植

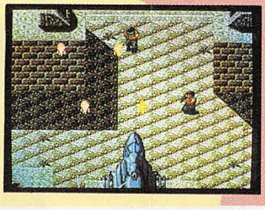
データイースト／アクション／7,800円／3月下旬



業務用も同社の作。サイドビューのアクション。面クリア時に，敵を倒して手に入れた鍵で敵の倉庫から武器を盗んでパワーアップしていくのが特徴。

スーパーエアーウルフ

九娯貿易／シューティング／6,800円／3月下旬



縦スクロール。各ステージはヘリコプターで敵のアジトまで行くシューティング・シーンと，そこから人質を救いだすアクション・シーンからなる。

GAME GEAR ゲームギア

監修：MUNEPI♬

限定発売, 白いゲームギア!

ゲームやコンピュータ関係以外の雑誌などでも紹介され，意外なところでも人気を呼んでいたりするゲームギア。その好調な売れ行きを記念して(?)限定発売で，なんと白いゲームギアが発売される。ボディカラー以外は別段これといったちがいはないのだが，色がちがうというだけでなんとなく印象が変わるから不思議。

「本体だけ白いんじゃ，チューナー・パックとアンバランスじゃないの」という心配は無用。その白いゲームギアは，本体と同様のカラー・コーディネートを施されたチューナー・パック，キャリング・ケースとのセットで発売される。まだ発売日，価格などくわしいことはまだきまっていないようだが，3月の下旬から4月の上旬発売を予定しているそうだ。くわしいことがわかりしだい，また報告しよう。

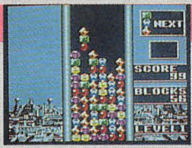


今月の人気ソフト・ランキング
HOT☆10

首位の座を守り続けていた『スーパーモナコGP』が3位に。変わってランキングを制覇したのはウルフチームの『斬GEAR』。懐かしの『パックマン』は8位と好調。

順位	タイトル	メーカー/価格	前回
1	斬GEAR	ウルフチーム 3,800円	↑前2位
2	G-LOC	セガ 3,500円	↑前6位
3	スーパーモナコGP	セガ 3,500円	前1位
4	コラムス	セガ 2,900円	↑前5位
5	上海II	サン電子 3,800円	↑前9位
6	ドラゴンクリスタル	セガ／3,500円	↑前10位
7	ザ・プロ野球'91	セガ／3,500円	☆
8	パックマン	ナムコ／3,500円	☆
9	タロットの館	セガ／3,500円	☆
10	ワンダーボーイ	セガ／3,500円	前7位




新作ソフトData Base

タイトーチェイスH.Q. ア・移植

タイトー／レーシング／3,800円／3月8日

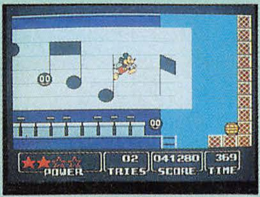
3Dレーシング風の画面構成だが，実際は指示にしたがって犯人の自動車を追跡するという個性派ゲーム。犯人の自動車に体当たりをかまして逮捕する。

NOW PRINTING

ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン MD・移植

セガ／アクション／3,800円／3月21日

メガドライブでも人気のミッキーマウスものの移植。ミッキーを操って「まやかしの城」に連れ去られたミニーマウスを魔女のもとから助けだす。




デビリッシュ

GENKI／アクション／3,800円／3月29日

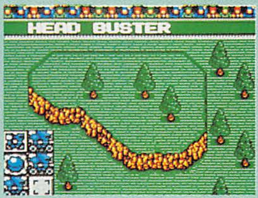
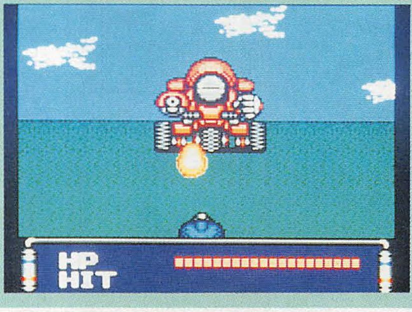
縦横任意スクロールのブロックくずし。二つのパドルを動かしながらボールを跳ね返し，ブロックを壊して先へと進む。時間内にゴールにボールを入れる。



ヘッドバスター

メサイヤ(NCS)／シミュレーション／3,500円／3月15日

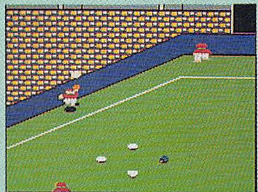
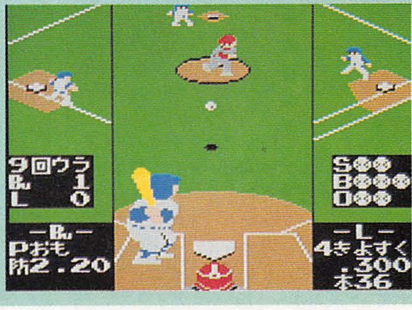
ミニ4駆感覚でロボットを組立て，戦わせる。まずは3体の中から自機を選択するのだが，それぞれ特徴があるのでそれを理解したうえでの改造が必要。

ギアスタジアム ファ・移植

ナムコ／スポーツ／3,500円／4月5日

同社の人気野球ゲーム「ファミリースタジアム」のゲームギア版。画面構成やルールなどは基本的な部分は同じ。球場は二つのうちから選択できる。対戦可能。

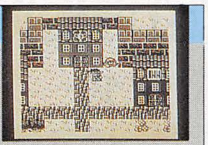
■延期情報……セガの「キネティック・コネクション」は3月29日に。

GAME BOY
ゲームボーイ
監修：MUNEPI♬

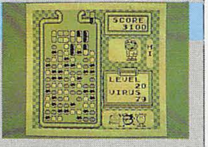
今月の人気ソフト・ランキング HOT★10

先月電撃的に1位を獲得した『ちびまる子ちゃん』が今月はランク外。品切れが原因と思われる。

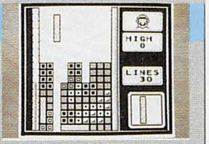
1 Sa・Ga2秘宝伝説
スクウェア
4,800円
前1位



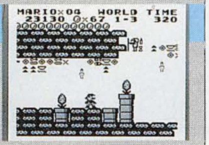
2 ドクターマリオ
任天堂
2,600円
↑前5位



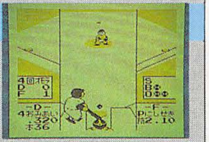
3 テトリス
任天堂
2,600円
↑前8位



4 スーパーマリオランド
任天堂
2,600円
↑前9位



5 ファミスタ
ナムコ
3,500円
再登場



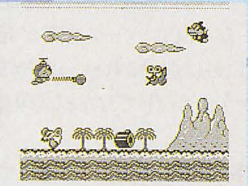
順位	タイトル
6	SDガンダム外伝ラクロアンヒーローズ バンダイ／3,800円／☆
7	T.M.N.T コナミ／3,500円／☆
8	モンスターメーカー ソフエル／3,500円／前4位
9	飛龍の拳　外伝 カルチャーブレイン／3,500円／☆
10	コントラ コナミ／3,500円／前7位

ファミコンなどで固定ファンを持つ『桃電』シリーズがついにゲームボーイにも登場。ランキングにはかなり有利となるだろう。また新たなシミュレーション人口を開拓した『ファミコンウォーズ』のゲームボーイ版『ゲームボーイウォーズ』もかなりの売れ行きが予想される。ゲームボーイ版『パロディウスだ！』はファミコンよりも完成度が高いとの噂も。

新作ソフトData Base

ドラえもん ～対決ひみつ道具!!～
エポック／アクション／3,500円（税込）／3月1日

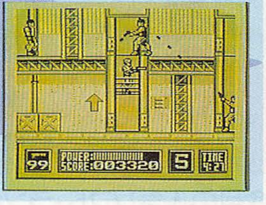
四つの迷路ステージと，その中にある7種類，合計15のシューティング・ステージからなる。異空間に閉じ込められたのび太たちを救出するドラえもんの活躍。



ロボコップ
ア・移植

EPICソニー／アクション／3,500円（税込）／3月1日

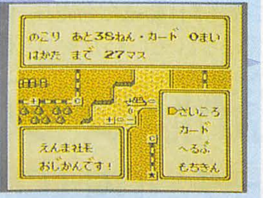
サイドビューのアクション・ゲーム。同名映画の設定を活かしてストーリーなどが設定されている。レベル1から10までのステージが用意されている。



スーパー桃太郎電鉄
ファ・移植

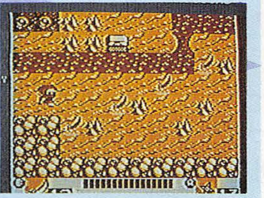
ハドソン／シミュレーション／4,500円（税込）／3月8日

1千万円を元手にサイコロを振り，コンピュータの決めた目的地を目指す。はじめに設定した年数までに，最も多く資産を残した人が勝ち。4人まで遊べる。



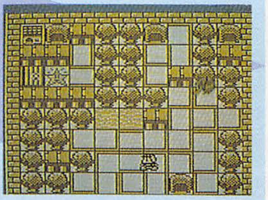
戦国忍者くん
ユー・ピー・エル／アクション／3,800円（税込）／3月8日

日本の戦国時代を舞台としたRPG風のアクション・ゲーム。プレイヤーは隠された財宝を探しだしたり，謎を解いたりしながらストーリーを楽しんでいく。



ジェムジェム
ビック東海／パズル／3,800円（税込）／3月15日

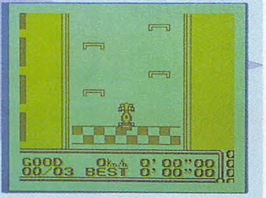
各エリアはフィールドと呼ばれる10種類の画面で構成されている。各エリアごとに3個ずつあるジェム（玉）を集めればそのエリアはクリアとなる。



ファーステストラップ
ア・移植

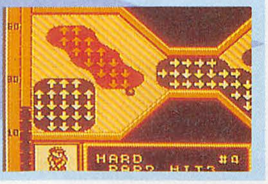
バップ／レーシング／3,800円（税込）／3月20日

それぞれ個性のちがう4チームから1チームを選択。エンジン，ボディ，タイヤ等のセッティングなども行なえる。バックアップ機能で記録を保持。対戦可。



ミニパット
A-WAVE／ゴルフ／3,400円（税込）／3月22日

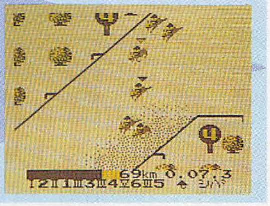
パターゴルフとビリヤードを混ぜ合わせたような内容。グリーンの起伏なども再現されている。またコースにはさまざまな仕掛が用意されている。



ファミリージョッキー
ファ・移植

ナムコ／競馬／3,500円（税込）／3月29日

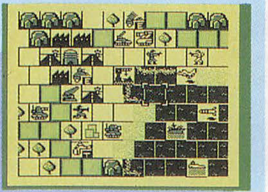
愛馬と共にレースを戦いそれを楽しむONLY RACEやレースをしながら馬券を買いお金を増やして遊ぶFAMILY GAMEと二つのモードがある。データも一新された。

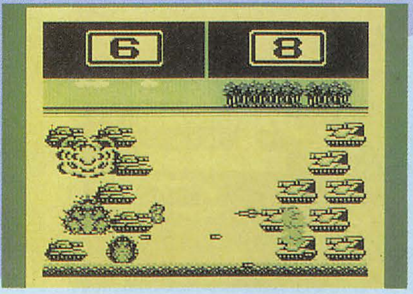


ゲームボーイウォーズ
ファ・移植

任天堂／シミュレーション／3,500円（税込）／4月2日

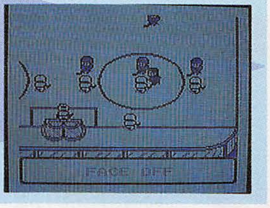
『ファミコンウォーズ』のゲームボーイ版。砲台，戦闘ヘリ，空母などの部隊のパワーアップ，敵の位置が見えない索敵モードなどニュー・システムを搭載。





ワールドアイスホッケー
アテナ／スポーツ／3,500円（税込）／3月下旬

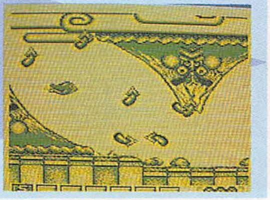
8か国の中から好きなチームを選び戦い抜くトーナメント・モード，8か国の中から自軍と相手チームを選んで戦うエキジビジョン・モードがある。対戦も可能。



パロディウスだ！
ハ・移植

コナミ／シューティング／3,800円（税込）／4月5日

熱狂的なファンの多い同社横スクロール・シューティング『グラディウス』シリーズの一作。コミカルなキャラクターと，幻想的な画面構成が特徴。



GAME MUSIC

ゲーム・ミュージック

監修：幸運私真矢

今月のGMヒットチャート情報

（ミュージックラボ調べのCD TOP200チャートによる）

●1月第4週
151位　ファルコム・スペシャルBOX'91（キングレコード）

●2月第1週
60位　アクトレイザー／古代祐三（アルファレコード）

●2月第2週
84位　アクトレイザー／古代祐三（アルファレコード）

●2月第3週
96位　アクトレイザー／古代祐三（アルファレコード）
111位　交響組曲「ドラゴンクエストIV」（ポニーキャニオン）

S.S.T.BANDライブが東京と大阪で開催！

「S.S.T.BAND Formula TOUR'91」と題したライブが，東京・中野サンプラザホール（5月2日）と，大阪・厚生年金中ホール（5月4日）で開催される。4月21日に発売されるアルバム『Formula』のナンバーを中心に，パワーあふれるステージが展開されそう。全席指定で入場料は3,200円(税込)。チケットは3月10日から発売されるので，ファンの人は売り切れないうちに押さえておこう。チケットぴあやチケットセゾンで買えるぞ。



▲いつもノリノリのステージを楽しませてくれるS.S.T.BAND

新作ソフトData Base

LOOM

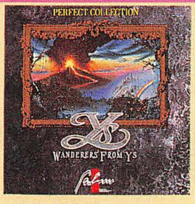


メルダック／3月15日

FM-TOWNS用『ルーム』(オリジナルは，アメリカのルーカスフィルム・ゲーム社制作)のアルバムが登場。著名なピアニスト橋本一子が，チャイコフスキーの名曲の数々に挑戦する。

ゲーム発売元：富士通
メディア／価格：CD　MECG-30001　3,000円（税込）
収録曲：＜フル・アレンジ＞①Swan's Theme②Weavers Theme③Loom Title Theme④Final⑤Cleric's Theme⑥Blacksmith's Theme⑦Glassmaker's Theme⑧Glassmaker's Theme⑨Shepherd's Theme
演奏：橋本一子

パーフェクト・コレクション・イースIII



キングレコード／3月15日

ボーカル・バージョン3曲，ニューエイジ・ミュージック・バージョン3曲，J.D.K.BANDアレンジ・バージョン4曲など，たくみな編曲で『ワンダラーズ・フロム・イース』を聴かせる。スーパーバイザーを『スタートレーダー』のアレンジも手掛けた奥慶一氏が担当。

ゲーム発売元：日本ファルコム
メディア／価格：CD（2枚組）　KICA-1021～1022　3,800円（税込）
収録曲：●ディスク1……①Dancing on the Road②予感～スティクス～③貿易の街レドモント④静かな刻⑤Welcome!!⑥冒険への序曲⑦翼を持った少年⑧Be Careful⑨漆黒の魔獣⑩イルバーンズの遺跡⑪灼熱の死闘⑫暗黒の罠⑬死神の電撃⑭いっときの夢⑮厳格なる闘志⑯哀愁のトワイライト⑰バレスタイン城⑱慈愛の祈り⑲光の鍵⑳時の封印 ㉑破滅への鼓動 ㉒運命の塔 ㉓これを見よ!! ㉔最強の敵 ㉕旅立ちの朝 ㉖Wanderers from Ys ㉗Dear My Brother ㉘愛しのエレナ ㉙Introduction!! ㉚The Theme of Chester ㉛Chop!! ㉜Believe in My Heart●ディスク2……＜ボーカル・バージョン＞①千年Loving②悲しみのアベニュー③愛の翼＜ニューエイジ・バージョン＞④静かな刻⑤哀愁のトワイライト⑥光の鍵＜スーパーアレンジ・バージョン＞⑦Introduction⑧Chop!!＜J.D.K.BANDアレンジ・バージョン＞⑨予感～スティクス～⑩貿易の街レドモンド⑪暗黒の罠⑫これを見よ!!
特典：カラー・ピクチャー・ディスク

ストリートファイターII／アルフ ライラ －G.S.M.CAPCOM 4－



ポニーキャニオン／3月21日

カプコン・サウンドチーム，旧「アルフ　ライラ　ワ　ライラ」が「アルフ　ライラ」と改名。今年はS.S.T.BANDやZUNTATAにつづき，バンドしての展開も予定されているとか。その第一ステップとなるのがこのアルバム。できたてのホヤホヤ『ストリートファイターII』がメイン・ディッシュ。

ゲーム発売元：カプコン
メディア／価格：CD（2枚組）　PCCB-00056　3,500円（税込）
収録曲：●ディスク1……①春雷（ストリートファイターII・アレンジ・バージョン）②The Stratosphere Flight（U.S.ネイビー・アレンジ・バージョン）③A Trick of the Pale（マジックソード・アレンジ・バージョン）④Lose in Twilight（ファイナルファイト・アレンジ・バージョン）⑤～⑭U.S.ネイビー⑮～⑳マジックソード ㉑～㉓ストリートファイターIIS.E.Collection●ディスク2……①～⑩ストリートファイターII⑪～⑳チキチキボーイズ
特典：アルフ　ライラ・ロゴステッカー，楽譜

コラムス／コラムスII



ポニーキャニオン／3月21日

このアルバムの目玉は，大ヒットしたアーケード版に加え，幻となったメガドライブ版『コラムス』のBGM（⑦⑧）も収録しているということ。USA版の曲まで網羅(⑥)。

ゲーム発売元：セガ
メディア／価格：CD　PCCB-00057　1,500円（税込）
収録曲：＜コラムス＞①Coin～Filthy②Quagmire③Clotho④Conciliation⑤Boy Wonder⑥Arabian Jewelry⑦Lathesis⑧Atropos＜コラムスII＞⑨Coin～Select⑩Stage Start⑪Desert Sun～Danger I ⑫Drone～Danger II⑬Bonus⑭Iron Head⑮Arabian Jewelry～Danger III⑯Name Entry⑰S.E.Editバージョン⑱コラムスS.E.Collection⑲コラムスIIS.E.Collection⑳Desert Sun（ロング・バージョン）
特典：CDケースサイズ・カラーステッカー，楽譜

E.D.F.



ポニーキャニオン／3月21日

ジャレコの最新シューティング『E.D.F.』のBGMを完全収録。アレンジ・バージョンは，作曲者自身の手による組曲風。

ゲーム発売元：ジャレコ
メディア／価格：CD　PCCB-00058　1,500円（税込）
収録曲：①E.D.F.（アレンジ・バージョン）②Coin③Stage1"First Encounter"④Stage2"Midnight Intercept"⑤Boss Attack～Clear⑥Stage3"Deep Cave"⑦Stage4"Naval Battle"⑧Stage5"Fortress Charge"⑨Stage6"Armed Satellite"⑩Escape Road⑪Peace Keeper⑫Name Entry
特典：CDケースサイズ・カラーステッカー，楽譜

ゴルビーのパイプライン大作戦

NOW PRINTING

徳間ジャパン／3月25日

著名なクラシックを多岐に渡るアレンジで収録した1枚。オリジナル音源に手を施して立体録音を行なっている。

ゲーム発売元：徳間書店インターメディア
メディア／価格：CD　TKCA-30276　2,500円（税込）
CT　TKTA-20130　2,500円（税込）
収録曲：①Game Start②船乗り（Hip House Mix）③酋長の行列④白鳥の湖／情景（Pop Drop Out Mix）⑤展覧会の絵（New Age Version）⑥中央アジアの草原にて（Asian Wind）⑦トロイカ（Back to the U.S.S.R.Acid House Mix）⑧ステージ間のイベント（Toy's Rock）⑨オグレ公の歌（Breaking Radio Mix）⑩ステージ間のイベント2⑪酋長の行列⑫白鳥の湖／情景⑬中央アジアの草原にて⑭展覧会の絵⑮シェヘラザード／第2楽章⑯熊蜂の飛行⑰トロイカ⑱郵便馬車だった頃⑲オグレ公の歌⑳船乗り㉑ステージクリア ㉒Golby Mega Mix（メドレー）㉓ゲームオーバー

ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.4「ドラゴンセイバー」



ビクター音楽産業／3月21日

『ドラゴンセイバー』待望のCD化。オリジナル全曲，アレンジ・バージョンはもちろん，ABボタンを押しながらゲーム・スタートさせたときに流れる隠れミュージック（前作『ドラゴンスピリット』のシステムIIバージョンだ！）も完全収録。

ゲーム発売元：ナムコ
メディア／価格：CD　VICL-40014～5　3,000円（税込）
収録曲：●ディスク1……①ストーリー・オブ・ドラゴンセイバー②COIN③オープニング・ヴィジュアル④水没都市⑤親玉A⑥火山⑦親玉B⑧化石⑨エイリアンキング⑩地じん⑪渓谷⑫コンテイニュー⑬ネームランキングA⑭氷穴⑮魔界⑯ドラゴンゾンビ⑰暗黒⑱ウルティマ⑲カオス⑳エンディング㉑ネームランキングB ●ディスク2……①COIN②海上（未使用）③ROUND 1④ROUND 2⑤ROUND 3⑥ROUND 4⑦ROUND 5⑧ROUND 6⑨エンディング⑩裏ネームランキング⑪水没都市（アレンジ・バージョン）⑫火山（アレンジ・バージョン）⑬氷穴（アレンジ・バージョン）

KOEIサウンドウェア・スペシャルサンプラー



光栄／3月25日

光栄ミュージックのベスト・アルバムが1,500円という安価で登場。光栄SLGの歴史を音で綴った，ファン必聴の1枚。

ゲーム発売元：光栄
メディア／価格：CD　KECH-9001　1,500円（税込）
収録曲：①OVERTURE～信長の野望（信長の野望・全国版／三国志）②現世夢幻（信長の野望・全国版／三国志）③オープニング（三国志II）④The Door to September（キー・オブ・ザ・シティ）⑤A Siren Song（大航海時代）⑥同志の誓い（維新の嵐）⑦冬景色（水滸伝・天命の誓い）⑧コサック達の宴－ロシア－（ランペルール）⑨交響詩「提督の決断」第二楽章より（提督の決断）⑩哀愁のポルトガル（大航海時代）⑪黄河～楊子江（信長の野望・全国版／三国志）⑫エンディング～皇帝の冠（ランペルール）⑬TA-TA-LA（キー・オブ・ザ・シティ）⑭狼煙（信長の野望・武将風雲録）⑮東ヨーロッパ（ジンギスカン）⑯怨狼の牙（信長の野望・戦国群雄伝）⑰蜀のテーマ（三国志II）⑱天壌無窮（信長の野望・武将風雲録）

サークII&フレイ



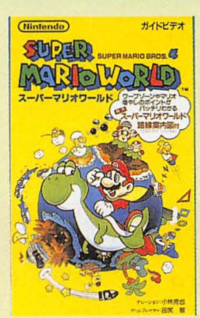
ポリスター／3月25日

昨年末に発売されてヒットしたマイクロキャビンのサーク・シリーズ2作をカップリング。『サークII』は，エスニック風味のポップスを中心に，映画のサントラ的路線を目指して作ったと作曲者は語っている。

ゲーム発売元：マイクロキャビン
メディア／価格：CD　PSCX-1023　2,400円（税込）
収録曲：<サークII>①ボローズの森（アレンジ・バージョン）②メインタイトル（アレンジ・バージョン）③繁栄④暗雲⑤メインタイトル⑥現在⑦ボローズの森⑧タウトゥーク・森の民⑨バヌワの町⑩酒場の酔っぱらい⑪放浪の吟遊詩人⑫聖なる教え⑬町人（その1）⑭町人（その2）⑮AI・YU・E・NI⑯再会・親しき友よ⑰天空の橋⑱森の洞窟⑲激闘！四天王⑳眠り姫ミューン ㉑TA・KA・MI・NI・TE ㉒鉱夫ベルナンドの苦悩 ㉓結晶採掘場 ㉔あやしき輝き ㉕カウリャンの城 ㉖水路を行く ㉗トラップ ㉘ゲームオーバー ㉙参上！レイ ㉚港にて ㉛船出 ㉜襲撃！ ㉝デスマウンテンの漂着 ㉞封印の地 ㉟赤き月満ちるとき ㊱飛翔 ㊲ただ1人最終決戦！ ㊳対峙！将軍ゴスペル ㊴妖魔対決 ㊵最後の死闘 ㊶静かなる勝利 ㊷再会・同士たち！ ㊸エンディング1 ㊹フレイとピクシー ㊺エンディング2<フレイ>㊻Running Fray ㊼フレイのマーチ ㊽ドミソGo！ ㊾ク・オルのワルツ ㊿サーフィンGo Go！ 51ヴァルアの祝宴

VIDEO

スーパーマリオワールド



ポニーキャニオン／3月6日

スーパーファミコンの話題作『スーパーマリオワールド』の映像ビデオ。小林克也のナレーションにより，知らない人が見ても楽しめる。ただし，知りすぎている人にとっては，少々食いたりないかも。

メディア／価格：VHS　PCVP-10466　3,900円（税込）
（カラー45分／HiFiステレオ）
ナレーション：小林克也
特典：スーパーマリオワールド特製路線案内図

■ゲーム・ミュージック&ビデオ発売予定一覧

	発売日	タイトル	発売元
アルバム	4月5日	●ソリッドスネーク～メタルギア2（パソコン）	キングレコード
	4月12日	●チェイスHQ／S.C.I.（PCエンジン）	東芝EMI
		●夢幻戦士ヴァリスIII（CDグラフィックス）	東芝EMI
		●改造町人シュビビンマンI&II（PCエンジン）	東芝EMI
	4月21日	●FORMULA -S.S.T.-（2枚組）（R-360／GPライダー／ラットモービル／他）	ポニーキャニオン
		●ガンフロンティア／ルナーク（サイトロンG.S.M.1500シリーズ）	ポニーキャニオン
		●スーパーバーガータイム／エドワードランディ（サイトロンG.S.M.1500シリーズ）	ポニーキャニオン
		●ミスティ・ブルー／古代祐三	アルファレコード
	4月25日	●セガ・メガドライブ・ベスト	ポリスター
	5月1日	●ビデオゲーム・グラフィティVOL.7（スティル・ガンナー／他）	ビクター音楽産業
	5月5日	●コナミ・ゲームミュージック・コレクションVOL.3（パンクショット／エスケープキッズ／他）	キングレコード
	5月21日	●ウィザードリィ外伝I（ゲームボーイ）	アポロン
		●ラグランジュポイント（ファミコン）	キングレコード

	発売日	タイトル	発売元
アルバム	5月21日	●イース・ドラマチック・コンサート	キングレコード
	6月5日	●てたな!ツインビー	キングレコード
	6月21日	●プレプリマ2	キングレコード
	8月21日	●J.D.K.BAND SECOND	キングレコード
	発売日未定	●アクトレイザー・イン・ブラス／古代祐三	アルファレコード
		●桃太郎電蓄2（PCエンジン）	ファンハウス
		●ザーク・レジェンド・スペシャル（パソコン）	徳間ジャパン
ビデオ	4月21日	●ビデオゲームの歴史・ナムコ編VOL.1	ポニーキャニオン
		●ビデオゲームの歴史・ナムコ編VOL.2	ポニーキャニオン
	4月25日	●美少女ソフト・オリジナル・カタログ・スペシャル（LD）	ポリスター
	7月25日	●ドラゴンナイト・オリジナル・アニメーション	ポリスター

ファイナル ステージ
FINAL STAGE

—from Writers—

山下　章

今月号のホンキホンネを休んでまで書きあげた卒論をようやく提出。だが完成度70%のバージョンらしい。はたして卒業できるのか？

『エルディス』はとっても楽しかったのだ

まったく気にも止めていなかった（失礼）PCエンジン用の『エルディス』（メサイヤ）を見てビックリ。コミカル・シューティングなのだが，音声の演出といい，ところどころのアイデアといい，キラキラと光っているのだ。とくにゲーム・スタート時の「武器の解説モード」，これを見てほしい。パワーアップを取りかえていくデモプレイに合わせて，タイムボカンのTVアニメよろしく「説明しよう！」というナレーションが入ったときにはブっとんでしまった。戦艦タイプの敵が「エネルギー充塡（じゅうてん）220%，発射！」と言ってから波動砲（？）を撃ってくるなど，ゲーム中の音声の使いかたも秀逸。CD-ROMをじつに効果的に使用したシューティングだ。ラスト付近の難易度がちょびっと高いけど，エンディングまで行くとストーリーとゲームがうまく絡み合っていることもわかる。楽しめるぞ。今月は卒論ばかりであまりゲームができなかったので，『エルディス』の話だけでゴメン。

手塚一郎

スーパーファミコンの封印が解かれてしまった。遊んでいるのは，もちろん『F-ZERO』。1分58秒台が見えてきたと本人は言うが…。

ようやく『F-ZERO』で遊びはじめたのだ

『F-ZERO』を１月の末からはじめた。それまで他人のもので数回しか遊んだことのないぼくだけど，編集部内のタイム・アタックが一段落したのではじめたのである。

そんなわけで『F-ZERO』初心者のぼくだが，１周目は25秒59，他のラップは23秒31と好調。それでも最高が１分59秒38と今ひとつなのはヘアピンが超ヘタだからに他ならない。キャリアの浅さである。困った。とりあえずは58秒台が出るまでタイム・アタックを続けようとは思っている。誰かヘアピンのコツを伝授してくれませんか。

メガドライブで熱中しているのが『ヘルファイアー』。ひたすら熱いシューティング・ゲームだ。まだ最終面がクリアできないでいる。やっぱり２ボタンのジョイスティックでプレイするのは強引か。特殊兵器が使いたいぞ。あ，それからときどき暴走するのが難点ね。ハードが悪いのかソフトが悪いのかわからないけど。最終面で暴走すると力が抜ける。

ベニー松山

最近モデムを買ったらしく，ネットに原稿が送られてくる。それはいいけど，改行コードでワード数を区切るのは止めて欲しい。

十字ボタンの右が甘くなってきたかな…？

スーパーファミコンのソフトをひととおり遊んでみた（SDまでの９タイトル）。一部を除いて，まあ面白かった。“まあ”をつけたのは，少々引っかかる点があるからだ。

処理速度が異様に落ちるのだ。『グラディウス３』はともかくとしても，『ファイナルファイト』で画面上のアイテムを拾わないで闘っていると動きがかなり鈍くなる。そこにドラム缶が転がってこようものなら，もうほとんどスローモーションである。他のソフトでも，かなり遅くなるケースがあった。

もしかして，スーファミはアクション系ゲームに向かないハードなのか？不安だ。

最近は結局，『F-ZERO』しかやらなくなってしまっている。それもDEATHWINDばかりである。その甲斐あって本号では，どうやら首位を守れそうだ。

挑戦者を求む！僕を燃えさせてくれ！

ただしこのコースでは十字ボタンの右ばかり酷使するので，覚悟して臨むようにね。

パソコン・ソフト・ランキングにご協力いただいたお店のリスト

店名	電話	〒	住所
パソコンショップハドソン	☎011-205-1590	〒060	北海道札幌市中央区南１条西２丁目 丸井今井一条館３階
九十九電機㈱ 札幌店	☎011-241-2299	〒060	北海道札幌市中央区南２条西３丁目札信ビルＢ１
ワールドインアオヤマ 札幌店	☎011-251-1777	〒060	北海道札幌市中央区南２条西３丁目 リンクエギビル３Ｆ
ICカプセル	☎0157-23-8444	〒090	北海道北見市北１条西二丁目 サンプラザ２Ｆ
メディア旭川	☎0166-25-9801	〒070	北海道旭川市三条通10丁目右10号
デンコードーDaC 仙台本店	☎022-261-8111	〒980	宮城県仙台市青葉区中央２－２－21
㈱OAシステムプラザ 仙台店	☎022-268-5541	〒980	宮城県仙台市青葉区本町１－３－９ 第６広瀬ビル２Ｆ
コンピュータPRO Yamagata	☎0236-25-9801	〒990	山形市荒楯町１－１－15 石川ビル１Ｆ
コンピュータPROショップ	☎0236-54-1530	〒994	山形県天童市老野森２－９－７
㈱庄子デンキ 粉又駅前店	☎0245-21-2011	〒960	福島市栄町７－31
オリエンタルパソコンショップ	☎0245-21-2101	〒960	福島市栄町10－11 コルニエツタヤＢ１Ｆ
いわきマイコンショップ	☎0246-23-0513	〒970	福島県いわき市平字四丁目22－12
㈱フレックスエンジニアリングJAM 新潟店	☎025-269-3388	〒950-21	新潟県新潟市寺尾上５－９－12
北越テクニカ 新発田店	☎0254-22-1741	〒957	新潟県新発田市緑町２－12－17
サウンドアイコー	☎0255-24-4064	〒943	新潟県上越市本町５－４－８ メリッツアイコー２Ｆ
パソコンシティ2000	☎02657-3-6226	〒396	長野県伊那市大字伊那3446－21
パソコンランド21 前橋店	☎0272-21-2721	〒371	群馬県前橋市表町１－１－４
ソフトショッププラム	☎0272-53-7594	〒371	群馬県前橋市新前橋町17－13 富沢ビル１Ｆ-1
パソコンショップマエハラ	☎0276-25-3410	〒373	群馬県太田市本町21－３
パソコンランド21 太田店	☎0276-45-0721	〒373	群馬県太田市下浜田字広田1087－12
DENSHO	☎0286-35-2716	〒320	栃木県宇都宮市鶴田町2765
コナン販売株式会社 水戸店	☎0292-43-8188	〒310	茨城県水戸市笠原町1191－５
ICランドキタジマ	☎0296-28-0050	〒308	茨城県下館市女方５
㈱若松通商	☎03-3253-8521	〒101	東京都千代田区外神田１－９－９ 内田ビル３Ｆ
真光無線株式会社	☎03-3255-0450	〒100	東京都千代田区外神田１－15－16 秋葉原ラジオ会館６Ｆ
SRGスタンバイ 東京店	☎03-3258-8955	〒101	東京都千代田区外神田１－６－６
日本マイコン流通センター	☎03-3463-4455	〒150	東京都渋谷区道玄坂２－３－２ 大外ビル５Ｆ
マイコンシステム	☎03-3981-0563	〒171	東京都豊島区高田３－14－24 ハイライフ高田馬場102
ワールドインアオヤマ	☎03-3987-7771	〒170	東京都豊島区東池袋１－27－12 明治生命池袋ビル９Ｆ

※海外パソコン・ホット10にご協力いただいたお店

㈱オーク（オークビレッジ）　☎03-3254-2094 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-16大橋ビル6F

MUNEPI♫

NVに買い換えるため，現在所有の98NOTEを売りたいらしい。会う人ごとに「98NOTE買わない?」と陰ある笑顔を向ける。

『シャイニン＆ザ・ダクネス』発売

今月のメガドライブの新作，中でも一番話題性の高いのはやっぱり『シャイニン&ザ・ダクネス』。なにせあの『ドラクエ』のスタッフが製作しているというんだから，期待も高まろうというもの。「セガの社運を賭けた」といっても過言ではないかも。はてさてふうむ，結果はいかに。

話変わって。先日，東京ドームで『TOKYOスーパークロス'91』を見てきた。去年と違い，ワーディにリック，チキン，JMB，そしてしばらく姿を見れなかったミッキーも出場するという豪華さ。蓋を開けてみれば，なぜか日本ではチョ強のデーモン・ブラッドショーの圧勝！客の入りはイマイチで，ウェービングもあまり綺麗には決まらなかったけど，おもしろかったなぁ。デーモンのコース取りって，あきらかに一人だけ違うんだよね。他の人がヘアピンでアウトに膨らむところを，一人インベタ。轍ができてんの。ホント，東京ドームに『F-ZERO』の究極を見た，って感じ。

猪野清秀

大学の後期試験が学内ストのためにレポートに切りかわった。ワープロ使用が禁止されているのでかえって忙しくなるとか。

あなたも僕もアミガのとりこ？

外国の人の感覚というかセンスは，さまざまな点において日本人と異なる場合が多い。それゆえ，海外のソフトはなんとなく斬新さを感じる作品が数多く登場する。今月からはじまったアミガゲームの解説ページも，できるだけそういった“センス”のあるものを取り上げていきたいと考えている。でもどうも自分の趣味に走ったソフトをたくさんだしてしまいそうなんだよね。まぁいいか。来月はどうしようかな？やっぱり『イモータル』かなぁ？らぶりぃじいさんが気に入った。

ゼネラル・サポートの第1作目である，戦車1台1台を操作できる戦車戦のSLG『鋼鉄の騎士』は，画面こそシンプルだがかなり遊べるソフトだ。対戦プレイもできるので編集部の某氏と対戦して『ポピュラス』の雪辱を今度こそ晴らしたい。

『ダンジョンマスター』はやっと終了。来月から『カオスの逆襲』だ。キャラクターを鍛え上げておいたから楽勝…かな？

やんま

友達とスキー旅行に行くために，いつもよりも早く原稿をあげる。「やんま，毎月スキー行けばいいのに」とは編さんのお言葉。

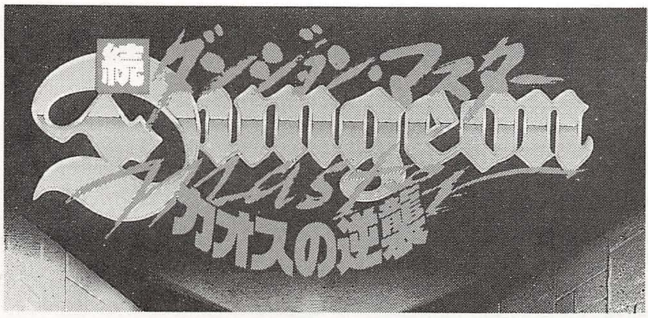
F-ZEROのタイム・アタックはまだまだ続く！

編集部ではまだまだF-ZEROのタイム・アタックが続いている。もうすでにMUTE CITY Iは煮つまっていて,みんな他のコースに移っているのだ。マイコン・ルームの壁には送られてきた各コースのベストタイムが貼られ闘争心をかきたてている。でもでも，ぼくはこのタイム・アタックには参加できない。それは一番忙しい時期に友達とスキーに行く約束をしてしまったからだ。時間はわずか，原稿は山ほど。みんなが横でF-ZEROをやっているときもぼくはひたすら原稿打ち。ふっ，でもいいのさ。夏の間遊んでいたキリギリスさんは冬になると凍え死んでしまい，しっかり働いていた蟻さんはスキーでエンジョイするのさ！

さて，今月紹介した『出たな!!ツインビー』はとっても明るいシューティング。『ローラーゲームズ』はスピード感のある格闘ゲームだ。どちらもコナミらしいノリ，いいBGMが印象的。それから，そろそろAOUショーの季節。どんなゲームが出てくるか楽しみだね。

フォーネクスト 立川店ソフト館	☎0425-25-7830	〒190	東京都立川市錦町1－2－4 田坂ビル3F
J＆P 八王子そごう店	☎0426-26-4141	〒192	東京都八王子市旭町1－1 八王子そごうビル7F
野島電気商会	☎0427-53-1516	〒229	神奈川県相模原市横山1－1－1
フォーネクスト 所沢店	☎0429-95-2630	〒359	埼玉県所沢市久米602－3 KS所沢ビル1F
セキグチ電気館	☎044-244-5421	〒210	神奈川県川崎市川崎区砂子1－2－1
ソフトクリエイト 横浜店	☎045-314-4777	〒221	神奈川県横浜市神奈川区鶴屋町2－12－8 第1建設ビル1F
日進 本店	☎045-314-5111	〒220	神奈川県横浜市西区南幸2－15－5
横浜サードウェーブ	☎045-505-2880	〒230	神奈川県横浜市鶴見区鶴見中央5－10－23
マイコンショップアイザワ	☎045-641-4337	〒231	神奈川県横浜市中区大平町1
ウエーブ・アイ 湘南台店	☎0466-43-1771	〒252	神奈川県藤沢市湘南台1－10－1
IC ワールド トツカ横須賀中央店	☎0468-26-2677	〒238	神奈川県横須賀市大滝町2－9
㈱メディアショップハイランド	☎0468-48-3290	〒239	神奈川県横須賀市ハイランド3－9－6
T-ZONE 大宮店	☎048-652-1831	〒330	埼玉県大宮市宮原町3－515－2
フォーカス・イン	☎052-261-1871	〒460	名古屋市中区大須3－14－43 第2アメ横ビル
OAシステムプラザ 名古屋店	☎052-332-5233	〒460	名古屋市中区大井町3－20 OAビル
栄電社テクノ名古屋	☎052-581-1242	〒450	名古屋市中村区名駅4－22－21
コム・イン 浜松店	☎0534-55-1781	〒430	静岡県浜松市田町227－16地産ビル3F
メルバ 浜松本店	☎0534-64-8412	〒435	静岡県浜松市大蒲町86－7
メルバ 静岡店	☎054-254-5338	〒422	静岡市馬渕1－151－23
コム・イン 静岡店	☎0542-51-1523	〒420	静岡市鷹匠1－14－2 イワタビル2F
メルバ 沼津店	☎0559-22-4858	〒410	静岡県沼津市高島町10－14
ジャスコ岡崎パソコンフロアー	☎0564-23-4960	〒444	愛知県岡崎市康生通西2－20－2 シビコ3F
ジャスコ 豊田店パソコンショップJPC	☎0565-35-1761	〒471	愛知県豊田市広路町1－1
パソコンプラザ コムライン刈谷店	☎0566-21-8073	〒448	愛知県刈谷市新富町4－911
オガワムセン	☎0584-78-7687	〒503	岐阜県大垣市宮町2－29
ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	☎06-341-2031	〒530	大阪市北区梅田1－11－4 B-273
SRGスタンバイ 大阪本店	☎06-641-1971	〒556	大阪市浪速区日本橋5－7－19 KMビル
ユーバース 京都店	☎075-341-1444	〒600	京都市下京区烏丸通仏光寺大政所町673 峯ビル5F
X PRO SHOP タクト	☎0774-20-0784	〒611	京都府宇治市小倉町南浦30－114
メルバ 草津店	☎0775-63-2077	〒525	滋賀県草津市西渋川1－4－12
コンパックス	☎0792-94-8244	〒670	兵庫県姫路市辻井6－9－12
ICランド テレコム	☎0799-23-1633	〒656	兵庫県洲本市桑間418－1
益田パソコンランド	☎08562-2-0396	〒698	島根県益田市駅前町29－5
ダイイチ 鳥取店	☎0857-22-2222	〒680	鳥取市行徳は155
カインドソフト㈱	☎0886-52-2123	〒770	徳島市一番町2－8
ICランド コバヤシ	☎0886-99-4080	〒771-02	徳島県板野郡松茂町笹木野字八北開拓437－3
メルバ 潮江店	☎0888-33-6001	〒780	高知市仲田町6－24
ベストマイコン 博多店	☎092-451-0215	〒812	福岡市博多区博多駅東2－4－6
カホマイコンセンター 福岡店	☎092-714-5155	〒810	福岡市中央区天神2－4－17
ベストマイコン福岡	☎092-781-7131	〒810	福岡市中央区天神1－9－28
㈱ベスト電器小倉パソコン館	☎093-551-6281	〒802	福岡県北九州市小倉北区魚町2－2－17
TOKIWAマイコンセンター	☎0975-38-1111	〒870	大分市府内町2－1－4
パソコンショップオオヤマ	☎0988-53-9801	〒902	沖縄県那覇市長田2－12－15
馬場電機	☎0992-22-3131	〒892	鹿児島市中町3－5
ベスト電器鹿児島パソコン館	☎0992-23-2081	〒892	鹿児島市西千石町1－1 第一生命ビル1F
ベスト電器出水パソコン館	☎0996-63-3591	〒899-02	鹿児島県出水市本町11－30

※スーパーファミコン，ファミコン，PCエンジン，メガドライブ，ゲームギア，ゲームボーイのホット10に関しては，東京，名古屋，大阪の主要百貨店の売れ筋データを元に編集部および河野　光氏が独自に集計したものです（データ集計期間：1月11日～2月10日）。



短期集中攻略

続ダンジョンマスター ～カオスの逆襲～

まだまだ序盤だ・NETAの道編

発売元：ビクター音楽産業
対応機種：FM TOWNS,X68K,PC-9801シリーズ
価格：9,800円

Written by 石井弘一&解せないクン

先月の予告のように，今月はネタの道&ロスの道を増ページで一気にやろうと思っていたんだけれど，もう新作が目白押しで，白黒ページにまわされちゃいました。だけど，この「ダンジョン・マスター」のおもしろさを知らない，かわいそうなパソコン・ユーザーをなくすために，今後も攻略を続けていきますので応援してちょうだいね。というわけで，今月はネタ（僧侶）の道をすべて攻略していくぞ！

またもやランダム

このネタの道もクーの道と同じく，はじまってすぐにワープ・ポイントが置かれている。そして飛ばされる場所もランダムのようだ。

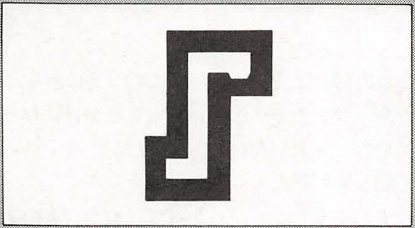
特にどこへ飛ばされたから有利だとかいうのはないが，攻略編では全部回っているので参考にしてほしい。

ワープで飛ばされる場所は3か所ある。

・何も起きないとレベル8
　扉がありスクリーマーと出会うところ。
・レベル9
　意味のない扉が点々としているところ。
・レベル6
　行き止まりに水飲み場があるところ。

どこへ飛ばされるかがわかったかな。それでは今回はレベル6へ飛ばされたとして攻略を進めていくことにしよう。

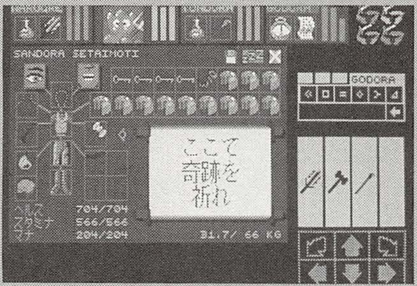
レベル6　その壱



分岐点から見える祭壇には恐怖の角笛が置かれているはず。それを取ったらどんどん先へ進もう……っと，いきなりディスク・アクセスをはじめたかと思ったら，行き止まりで水飲み場しかないところにきてしまった。とりあえず水を1杯飲み，祭壇のところへ戻ってみよう。祭壇の中には奇跡を待てと書かれた巻物が置かれていた。言葉どおりにその場で何もせずに待つと，再びディスクがアクセスをはじめる。いったいなんだったんだろう？

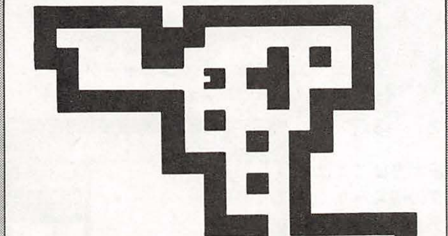


◀床を一所懸命さがしたんだけど何も落ちてない。いったいここは何のためにあるんだ？



▲巻物を見る前に祭壇に置いてある鍵を拾っておこう。じゃないと巻物を見ている間に奇跡が起きちゃうかも

レベル9　その壱



意味のない扉が無数に置かれている部屋。その中に一つ，扉の向こうが熱い壁に覆われているところがある。

うしろを見るとなんの鍵を使うかは知らないが鍵穴がある。とりあえず壁に何かしかけがないかと思って1歩前へ。すると背後にどこからともなくモン・ベクサークが。そして開けておいたはずの扉が閉まりはじめた。

扉に何度も頭を打ちつけられながらも，あせらずに毒の霧を唱えるか，恐怖の角笛を吹こう。この広いマップの中にでてくるモンスターはこいつ1匹だけ。各扉を閉めておいて逃げられる道を少なくしてから追いつめていこう。

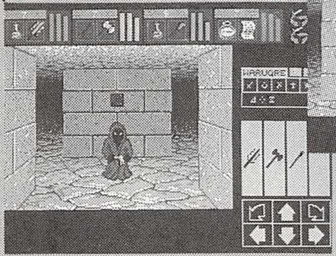
モン・ベクサークを倒すと四角い鍵が取れ



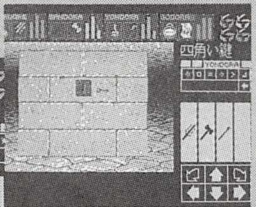
◀扉の向こうはすぐ壁。マップを見るとこの向こうに何かあるはずなのにな

るので，さっそくさっきの鍵穴に差し込んでみよう。するとさっきまで壁だったはずのところが通れるようになっているはず。

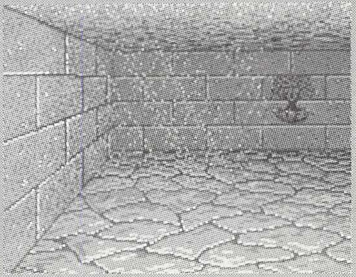
奥の部屋に進んでくるとそこにはワープ・ゾーンと水飲み場があっただけ。



▶扉は閉まってくるわ，背後にはモンスターがでてくるわでもうたいへん

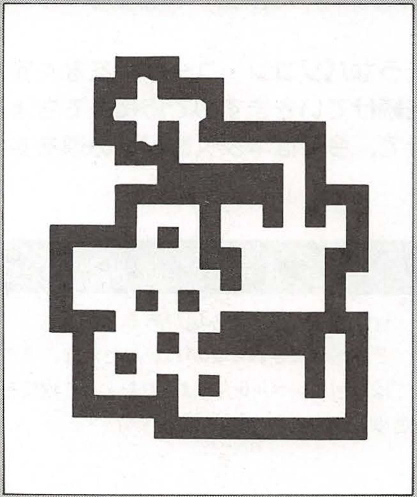


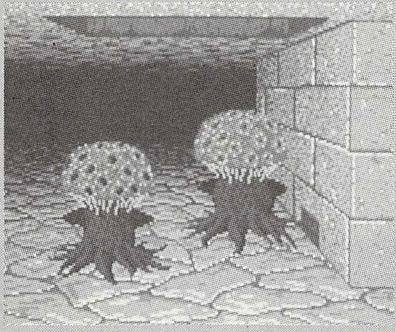
▲モン・ベクサークが持っていた四角い鍵を鍵穴に差し込み先へ進もう



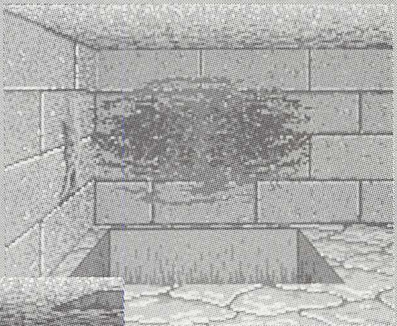
▼壁の向こうには水飲み場とワープゾーンがあるだけ

レベル8





▲スクリーマーは倒すと食料になる。飛び道具に弱いぞ



▲マンチャーがわくところはこうすれば大丈夫。でも経験値は全然入らないよ



▶ギグラーとの追いかけっこの途中で勢い余って落とし穴に落ちないように

ワープして飛んでくると，そこはスクリーマーがウジャウジャ。北と西に扉があり，北の扉に逃げ込むのがいいだろう。スクリーマーだと思って戦っていると，いつの間にかグレーター・オイトゥに変わっている。敵を一掃したあと西側の扉を開けてみよう。

運がいいと開けたとたん「うふふっ」という悩ましい声が聞こえてくるはず。もちろんそこにいるのは女の子じゃなくてギグラーだけどね。おっと冗談をいっている場合じゃない。盗まれた物を取り返しにいかないと。

この部屋は柱が1歩おきにはなれておいてあって，ギグラーと追いかけっこするのにはもってこいの迷路となっている。

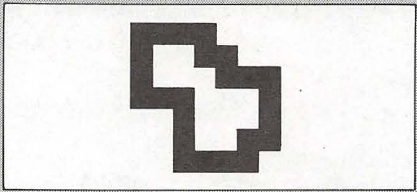
なんという心遣い，さすがロード・カオス。いつどういう条件で現れるのかはわからないが，とにかくここには2匹のギグラーがいる。じっと我慢して，でてくるのを待ってもいいが，恥ずかしがりやなのか，でてこないときにはなかなか現れない。さっさと先へ進もう。

ギグラーとの追いかけっこが終わり，少し進むと4×3の小さな部屋がある。

この部屋は，1歩歩くたびに東の奥にある穴から，マンチャーがわいてくるしかけになっている。体力がない貧弱な奴だが，毒を持っているのが気に入らない。

でてくるとことがわかっているからその上に最大級のポイゾン・クラウドを2発撃ち込んでおこう。そうすればここでダンスを踊ろうがランバダを踊ろうが平気，敵はでてきた瞬間に塵となって消えていくだろう。

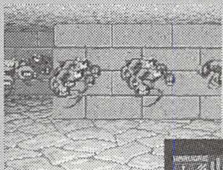
レベル9　その弐



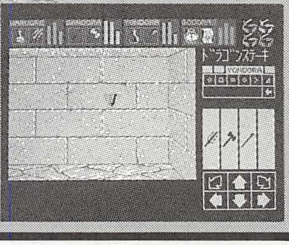
たまにはロープでも使ってみようと思ってレベル8にあったマンチャーがわいてくる穴の中にロープを垂らして降りてみた。

思ったとおり，ここはマンチャーの巣。右を向いても左を向いてもあの不気味な顔が無数にうごめいている。びびらずにポイゾン・クラウドを四方に撃ち込もう。これで体力のないマンチャーは一掃されたはず。

マンチャーの壁で見えなかったけど，ここは壁に囲まれていてどこへもいけなくなっている。唯一ある落とし穴が「おめえらはここから落ちるしかねーんだよ」とばかりに口をぽっかりと開けている。悔しいが脱出するにはここしかないみたいだ。床に落ちていたドラゴン・ステーキを拾ってからロープを使って下へ降りることにした。

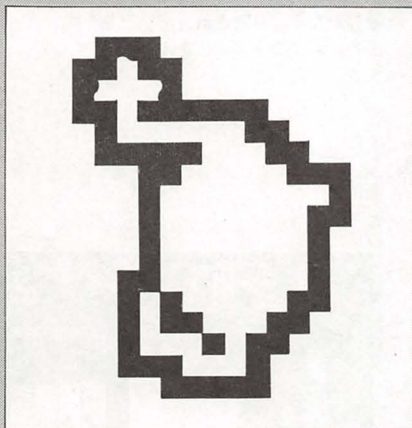


◀ロープを使って降りてくるとそこには，真っ赤な壁かと思うくらいマンチャーがたくさんいる



▶本当はここはネタの道じゃなくてデインの道の一部なんだ。でもドラゴン・ステーキも拾えたことだし，まっいっか

レベル10



マンチャーの巣の落とし穴からおりてくるといきなり目の前はすべて壁になっている。横を向いても，うしろを見てもゴーの金貨と宝箱があっただけで，四方八方みんな壁。スイッチらしきものも，どこにもない。

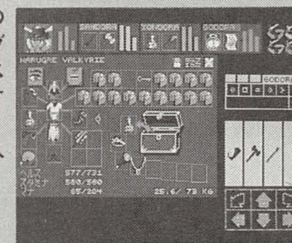
おまけに，なにやらズリズリ這いずりまわる音。閉じ込められたか？と思ってマップを見てみるとなんと後方の壁だけ消えている。

つまりこのトラップは分岐点のしかけを逆にした感じのしかけだったのだ。後退すればいつでも抜けだせたのね。

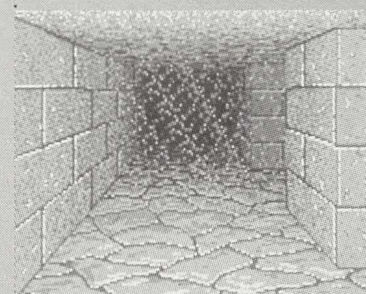
1度ここをでると，再び落ちてこないかぎりまた中に入ることはできないので，落ちていたアイテムなどを取り忘れないように。

さて，外にでて周囲を見回してみると，アーマード・ワームがいた。這いずりまわる音の正体はこいつらだったのか。さっきのトラップでモタモタしていると，いっぱいわいちゃうぞ。ま，食料がかせげるからいいけど。

この階からは東に上がる階段と北にある隠し通路の奥のワープゾーンから分岐点に戻ることができる。あとは特にアイテムもしかけもないのでさっさと階段を上がってしまおう。

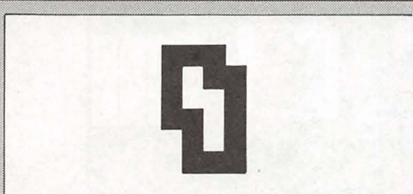


▶この宝箱の中には秘薬ヴィー，カリスタの王冠，すね肉，ムーン・ストーンが入っているぞ



▲北の隠し通路の奥には分岐点へ戻るワープゾーンがある

レベル9　その参



はっきりいって階段しかない。

壁を押そうがアイテムを押し付けようがまったく何も起きない。

しかたないから階段を上がることにした。

いきなり壁が目の前にある。こんなときはマップを見てみよう。そうするとレベル8の東にある壁に埋まってる階段にいることがわかる。もう，1回通った道だから，なんてことはないよね。今度はマンチャーと遊ばずにその奥にある階段を上がろう。

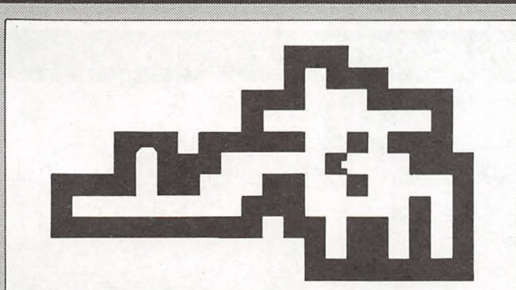


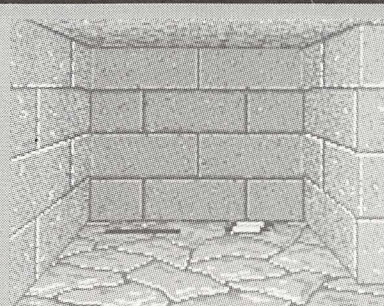
▲全部倒したはずなのに，何でまだオイトゥーがいるんだ？



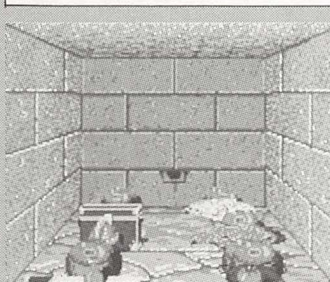
▶階段を上がったはいいがこれじゃ何もできないね

レベル7





▲マミーを全部閉じ込めるとここの落とし穴が閉じ,ボタンのところまでこれるようになる



▲プレートの上にいくら荷物を置いてもカチリともいわない



◀なんだか酔っぱらいを追い返してるみたいだね

少々時間をくってしまったが，ようやくつぎの階にこれた。とりあえずモンスターはいないようだがここは慎重にこの階を調べてみることにしよう。

最初から扉が開いている部屋が四つあるのが目につく。それぞれ中にはプレッシャー・プレートがあるのだが，物を置こうが上に乗ろうがカチリともしない。

他に反応させる手段はと……おっと，いろいろうろつきまわっていたらどこからともなく足音が聞こえてきたぞ。ようし，待ち伏せして恐怖の角笛でおどかしてやろう。それ！

「ブー！」

「ミャー」

なんだマミーだったのか。おどかしやがって，オラオラァ！

「ブーブー」

「ミャーミャー」

そっちは行き止まりの部屋だ，観念せい！

マミーを4匹プレッシャー・プレートがある個室へ閉じ込めると，鍵穴がない扉が開いたぞ。さらに，いままで落とし穴があって押せなかったボタンの前の落とし穴がふさがり，その先の壁にあるボタンが押せるようになった。こりゃなんのボタンだ？

扉の先をさぐる前にとりあえずボタンを押してみよう。するとある場所の壁がなくなり，中から1本の杖らしきものがでてきた。

拾いあげてみると，その杖はネタの十字架だった。この十字架はアクション・ハンドに持って使ってみると，「治療する」っていうコマンドが使える。これで戦闘中でも薬を作らずにヘルスを回復することができるぞ。

扉が開くとその先には水飲み場がある。中間地点に水飲み場を作っておくなんてロード・カオスってなんて優しいんだろうと感謝しながら水を補給しておこう。

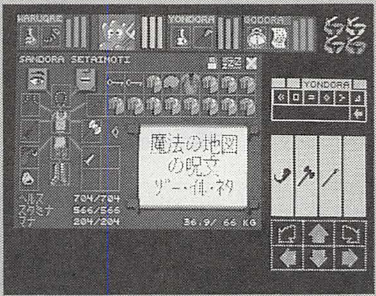
ちょっと長めの1本道を通るとその先には上がり階段がある。途中の壁には通り抜けられる壁と，一定間隔で現れたり消えたりする壁があり，目の前をふさいでいる。

その向こうの壁の削れた部分にはドラゴンの鎧，ダイヤの剣なんかが置かれているぞ。

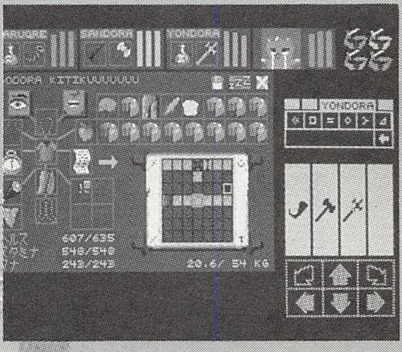
どういう条件で，置いてあるアイテムが変わるのかはわからなかったが，少なくともいま書いたアイテムが置いてあったのは確認している。



◀壁がなくなり隠された宝物が見えた。ネタの十字架はあんまり使えないみたいだ



▶ネタの道でも追加呪文が見つかった。マップの位置を固定できる呪文だ

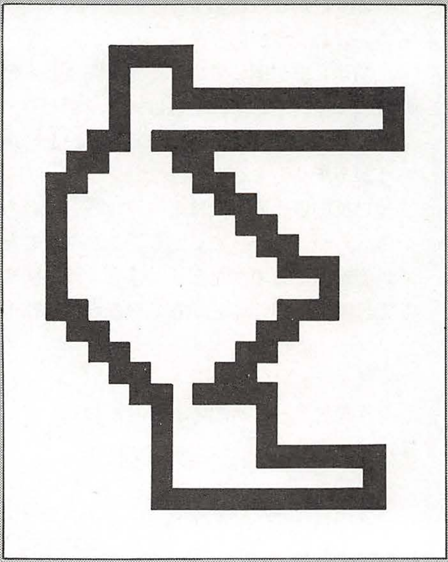


▲1歩入ってじっと待っていれば自然と目の前の壁が消える。置いてある物はたぶんランダムだろう



▶不思議な空間がマップの中にあった。シーブズ・アイの呪文で見たところ，中にいるのはギグラー。いったいなにをやってるんだこいつ？

レベル6　その弐



マミーを閉じ込めて，開いた扉の奥の階段を上がってくるとこの階につく。どんどん進んでみると，部屋の真ん中に，なにかが飛びまわっている！どうやら巻物と鍵のようだ。

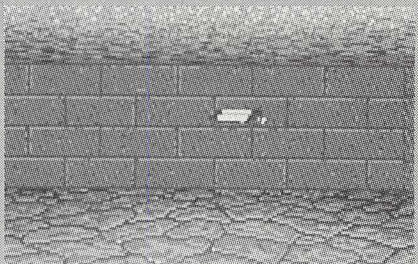
つかんで取ろうとしたが取れないみたいなので，ちょっと痛いが体で受け止めよう。

巻物を手に取って読んでみると「真直ぐ歩（あゆ）め，地獄を無事脱出せよ」と書いてある。どうやらこの先に待ち受けているトラップのヒントみたいだ。

案の定，マップを見ると北側には広い空間があるのがわかる。実はこの中は見えないワープゾーンだらけの空間なのだ。だが巻物に書いてあったとおりに真直ぐ北に向かって進めばなんなくぬけられるはず。

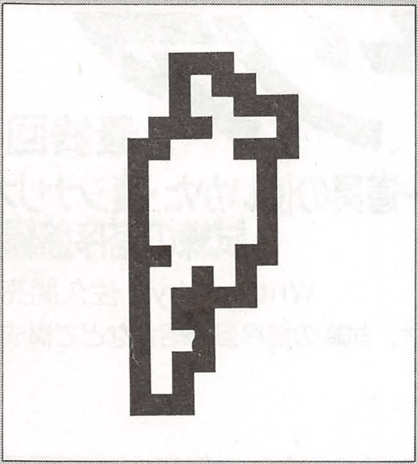
ただ一つやっかいなのがどこからともなくわいてくるスライム・デビルと1匹のギグラーがいることだ。

特に広間の真ん中あたりでギグラーとおっかけっこするのは至難の技だろうから，最初に待ち伏せしておくことをおすすめするぞ。



▲巻物とターコイズの鍵が飛びまわっている部屋。いつまでたっても地面に落ちないのだ

レベル5



階段を上がってみると，右手にはのぼり階段，左手には通路の淵が落とし穴になっている部屋があるのがわかるはず。右手の階段は上がっても開かない扉があるだけ。

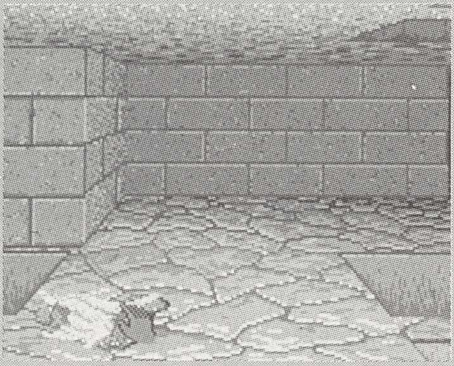
ここは左手の部屋を進んでいくしかないようだ。とりあえずそのへんにモンスターはいないみたいだが，なんかいやな予感がする。ここは慎重にまず1歩。

と，いきなりマップが変化した！どうやら反時計回りの回転床らしい。ワープしたんじゃなくてよかったなぁと思った矢先に目の前が緑色になった！

ポイゾン・フォウのトラップをどうやら作動させてしまったらしい。

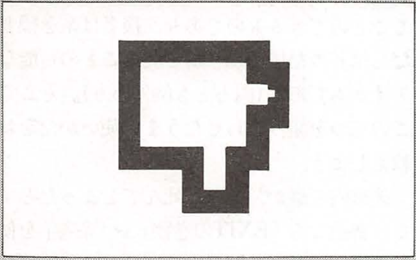
この部屋は回転床を通過するとある壁からポイゾン・フォウが連続で発射されるしかけになっているのだ。そうとわかれば長居は無用。西側に落ちている防火胴着を取ってさっさと南西の通路へとぬけてしまおう！

奥の階段を上がればDDDにつくぞ。



▲この防火胴着は今後のためにも必ず拾っておこう

レベル6　その参



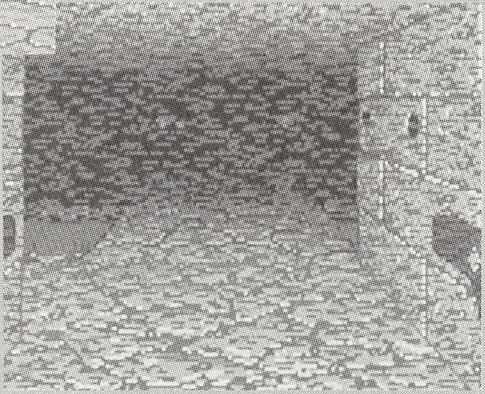
レベル5の落とし穴から落ちてくると，ここにくる。ここはスライム・デビルがウジャウジャいるのでファイアー・ボールあたりでバンバンぶっとばしてしまおう。

解毒するのは全滅させたあとでも遅くはないはず。のぼり階段の前をふさいでいる鉄格子は東側の壁をよく調べれば壁の中にスイッチがみつかるからクリアできる。

ちなみに階段を上がると，まだポイゾン・フォウが飛びまわっているので，事前に体力を回復させとこうね。

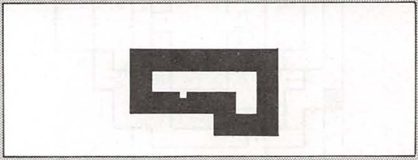


◀スライム・デビルは移動は遅いが振り向くのは早い！でも毒でしか攻撃してこないのでたいしたことはないね

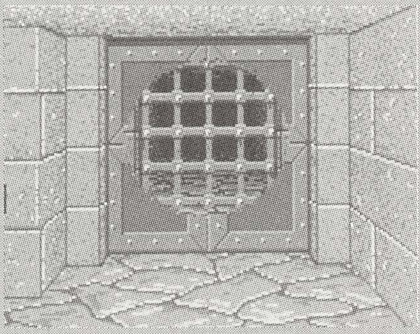


▶階段を上がるとそこはまだポイゾン・フォウの嵐！ゲホゲホ

レベル4



階段を上がってくるとそこにはがんじょうそうな扉が道をふさいでいる。ここの扉はどうやらこちら側からは開かないみたいだ。呪文で覗いてもさらに鉄格子の扉が見えるだけ。中にはいったいなにが……。



▲ここの中に入れるのはそうとうあとみたいだね

次号予告

次号では今月できなかったロス（忍者）の道を攻略する予定です。あと「続ダンジョン・マスター」の勇者で“生まれ変わらせる”でクリアできる人がいましたらお手紙ください。その他テクニック，質問等なんでも受け付けていますので，どしどし「ダンマス情報局係」まで送ってくださいね。お待ちしております。



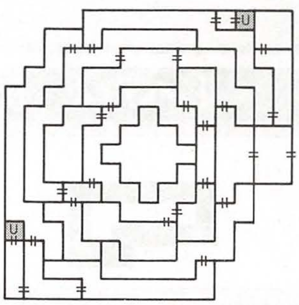
「チャレンジ!!」
ダイナソア
最終回
～道具の使いかた・裏シナリオ・試練の塔序盤編～

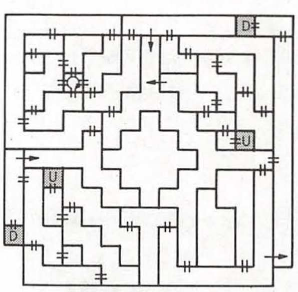
発売元:日本ファルコム
対応機種:PC-8801シリーズ
価格:8,700円

Written by 佐久間亮介

みなさん，こんにちは。物語序盤までを紹介してきたこのコーナーも，今回で最終回をむかえることになった。
そこで今月は知っていると，ちょっと得する道具の使いかたや，裏シナリオ，試練の塔序盤の紹介などで構成していくぞ。

試練の塔



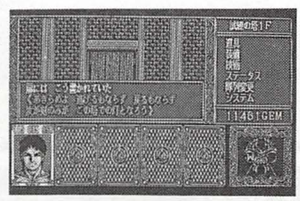


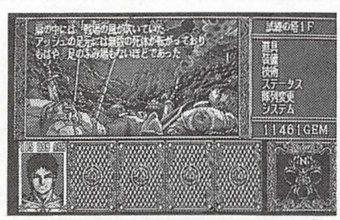
空中庭園から登ることのできる外壁からは，聖剣テスタロッサの隠されている試練の塔へ入ることができる。ここへ入れるのは，実はアッシュだけなんだ。ここでアッシュは，聖剣を持つにふさわしい男かどうかの，テストともいうべき数々の試練をうけなくてはならない。はたしてテスタロッサのもとに，たどりつけるかな？



▲試練の塔には，アッシュ1人しか入ることはできない。最上階めざして，がんばって上に登っていこう

▶試練の塔からは，このように外にでれない。覚悟をきめてかかっていこう。アッシュのレベルを上げるのも忘れずに





▲塔の1階で受けることになる試練。無惨な姿の敗残兵が，恨みの言葉を吐いてくる。アッシュの精神はこれに耐えられるのか？

◆重要点◆

・アッシュを強くしよう
試練の塔に入る前に，アッシュのレベルを十分にあげておこう。塔の中に入ってしまうと，もう後戻りはできなくなっちゃうんだ。だからアーケディア城3Fや空中庭園に出現するモンスターにてこずっているようなら，無理して入るのはやめよう。
また，試練の塔の中は，経験値を稼ぐのに絶好の場所となっている。ここでアッシュのレベルをたくさん上げておくと，あとあとの展開がとっても楽になるからね。

・試練に耐え抜け！
塔内部の特定の場所では，さまざまな試練がアッシュを待ちかまている。同じく聖剣を求めて塔へ踏み込んだ戦士キリーの話では，死んだウォーレンが襲いかかってきたという。いったい何が試練となっているんだろう。

■

ここでは，たとえアッシュ1人といっても，苦戦するようなモンスターはいないはず。もっとも苦戦するくらいなら，以前のデータをロードしてレベルアップに励んだほうがいいぞ。

知ってると得するあれこれ

・「EXITの巻物」と「糸巻」の上手な使いかた

魔法の道具屋で購入することのできるアイテムに「EXITの巻物」と「糸巻」がある。前者は，いかなる場所からでも，一瞬で町に戻ることのできるものであり，後者は糸を繰りだしはじめた場所に一瞬で戻ることの可能なアイテムである(両方とも例外あり)。そこでこの二つを組み合わせたうまい使いかたをお教えしよう。

迷宮内で誰か，仲間が死んでしまったとする。普通なら「EXITの巻物」や「糸巻」を使って町へ戻り，仲間を復活させたのち，再び徒歩で冒険を中断した場所まで戻らねばならない。しかし，町へ戻る前に「糸巻」の糸を繰りだしておき，その後「EXITの巻物」で町へ帰るのだ。町での用件がすんだら，「糸巻」の糸を巻き取れば……ほーら，一瞬で冒険を中断した場所まで帰れたでしょ？ 非常に時間の節約になる技なので，ぜひ活用してね。

・戦闘は必ずしも勝つものではない

『ダイナソア』における戦闘は必ずしも，勝つことがゲームの進展につながるとはかぎらない。ときには戦闘から逃げだすことによって，イベントが進展する場合がある。また，逃げだすことによって，その戦闘に勝利するために必要なアイテムを教えてくれたりするのだ。特定のアイテムがないと勝利することができない敵が，多々いるところはいかにも日本ファルコムらしいところだろう。

・実際にその場所を踏め！

この見出しだけではわからないだろうが，『ダイナソア』におけるイベントは実際にその場所へいかないと，知ることができない。たとえば，画面上で見える1ブロック先に何もないからといって，その場所に本当に何もないかというと，そうではないのだ。とにかくそのブロックを踏むこと。隠し扉に関しては，

実際にその壁を目の前で見ることが，発見への近道だ。

・ひんぱんに町へ帰ること

町はパーティの状態を整える場所であり，同時に情報収集の場でもある。何かイベントが起こったら，1度町へ帰ってみよう。そのイベントに関する情報が入手できる場合もある。町は単なる宿屋のための存在ではないのだ。

隠されたもう一つのシナリオ

Q PC-88版の『ダイナソア』を1月12日にクリアしました。エンディングはやけにあっけない気もしましたが，それはいいとして質問です。

『ダイナソア』で仲間にできるのがオルリックやエリス以外でもいると友人から聞いたのですが，いくらやっても，最初にオルリックが仲間になって，いつもと同じパーティーになってしまいます。どうやったら最初に違う人が仲間になって，いつもと違うパーティーができるのか教えてください。

【千葉県千葉市・大田　敦15才】

Q こんにちは。『ダイナソア』をやっているのですが，いきなりこまったことになってしまいました。2月号のベーマガに掲載されている写真を見ると，パーティーにオルリックやエリスといった人物がいますが，この人たちとはどうやったら会えるのでしょうか。ボクのパーティーにはちなみに全然違う人がいます。どういうことでしょう？

【広島県・谷　慎二13才】

■

上の質問はレスキューCOMPUTER GAME宛に届いたものなんだけど，あえてこっちに掲載させてもらいました。

二つの質問では「オルリックやエリス以外にパーティーに加わる人物がいるのか？」ということを聞いてきているね。ズバリ，結論から言ってしまうと，答えはイエス。実はオルリックやエリス以外にも，パーティーに加わるメンバーは用意されているんだ。ただし，普通にゲームを進めていては，彼らに会うことはできない。

『ダイナソア』には隠されたストーリーが用意されていて，その中でないと会えないんだよ。この隠されたストーリーに入る方法は掲載しないけれど，普通のシナリオとの見極めかたは，パーティーに一番最初に加わる人物がオルリックではなかった場合，それはもうすでにキミが裏のストーリーに足を踏み入れた証拠。

ヒントとしてはアッシュ１人で，森や神殿なんかをブラブラすることかな。

彼らはエリスが使うことのできない魔法を使うことができたりと，いろいろと楽しませてくれるぞ。

最後に『ダイナソア』自体の感想をもう一度

ここまでプレイしてきて，『ダイナソア』に感じたことを素直に書いてみよう。

まずは，残念だったところから……。

シナリオにくらべると，システムが弱いということ。敵が隊列を組替えたり，技能値という特殊なパラメータを用意したにもかかわらず，それらが完全に活かしきられていないのは，惜しい。

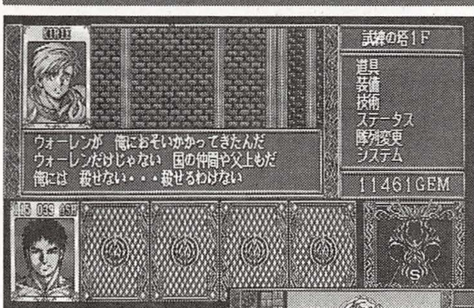
ビジュアル効果に関しても，もっと力を入れてほしかった。3D-RPGなのだから，自分の向いている方角によって，背景が変わるなどの演出や，魔法などに視覚効果を入れてほしかったなどだ。

いっぽう，あらためて感心したのが，ゲーム・バランスの絶妙さだ。急に強いモンスターが出現するようなことはなく，知らず知らずのうちに自分とモンスターが強くなっているところなどは，RPGを作りなれているなと感じさせてくれた。

これらが，2月号の原稿を書いたあとから，今までに新たに気づいたことだ。

3か月にわたったチャレンジ！　ダイナソアもこれで，いったん幕を降ろさせてもらいます。また機会があったらこんな企画をやってみたいな。

今後は，こんな展開がアッシュたちを待っている



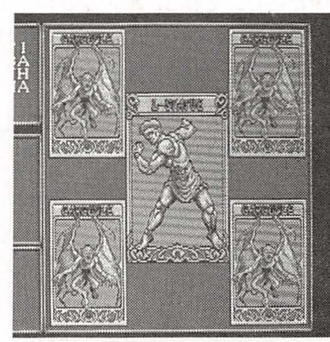
▲おびえ，動揺するキリー。「死んだはずのウォーレンが襲ってきたんだ」彼も試練を受けたのだろうか



◀空中庭園から降りることのできる中庭。ここには白い巨大な岩があった。いったい，どんな謎を秘めているんだろう



▶彼女がフォルナ。わけあって，この塔の外からでることはできないのだそうだ。ゲームの鍵を握る人物なのは，まず間違いないね



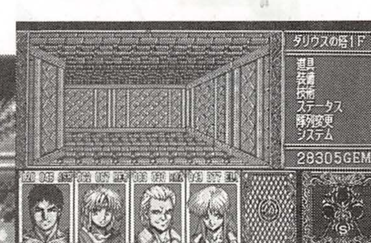
▲なんとなく芸術作品を感じさせてくれる敵。中央にいるリビング・スタチューなんか，ほんと石像彫刻みたいだもん



▲フォルナの塔ではリンという女性と出会う。彼女の話では，奥の部屋には城の肖像画に書かれていた女性フォルナがいるというが……



▲ヤール王の守護者に捕らわれてしまうフォルナ。男は去りぎわに「緑水晶」なるもののことをしゃべる。緑水晶ってなんだぁ？

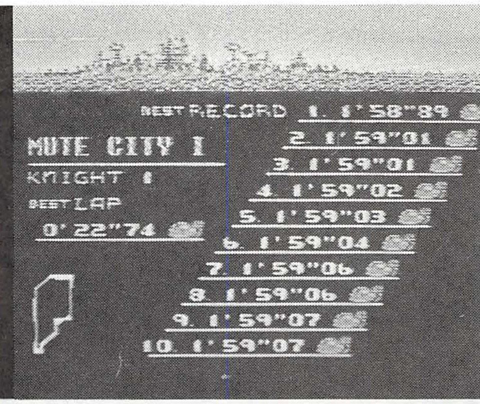


▲冷たい光を放つ壁のダリウスの塔。この塔は，地下にもフロアが用意されている。ここではどんなイベントがおこるのかな

日本新記録樹立！

F-ZERO
1分58秒台への道②

Written by 山下　章



先月号からはじまったばかりのコーナーだというのに，もう目標が達成されたことをまず書いておかなければならない。

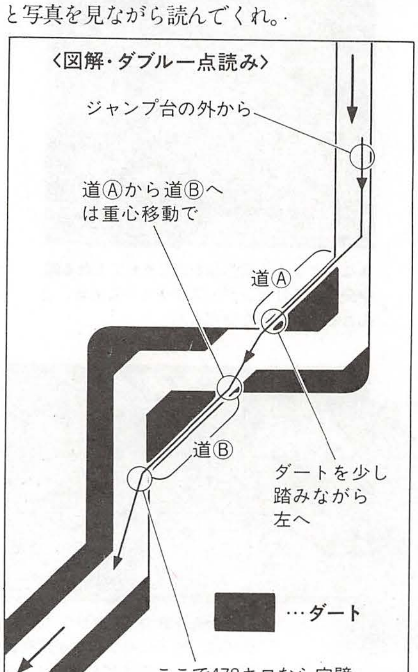
2月は28日しかないので原稿の締め切りが早い。だから3月号が発売されてから，わずか1週間しか記録を受け付けられる期間がなかった。にもかかわらず，1分58秒台を記録した人間が現れたのだ（残念ながらベーマガ編集部ではないけど）。それも，伝説とまで言われた任天堂の記録1分58秒97を更新する

1分58秒89！

愛媛県松山市の**谷本貴仁クン**，キミはスゴイっ!!今月は，その走りの謎を解明するぞ。

★究極の奥義「ダブル一点読み」！

やはり1周目の「一点読み」は実現できるテクニックだった。それも，右・左のダートとガードビームのすき間をつづけざまに抜ける「ダブル一点読み」だ！　以下の解説は，図と写真を見ながら読んでくれ。



谷本クンの走りのビデオを見て，編集部のスタッフ一同は驚愕(きょうがく)した。まず，ジャンプ台の左側を通過し（当然ジャンプしない），神ワザとも思えるタイミングで，右側のダートとガードビームの間の道Aにまっすぐ478キロで突っ込む。プログラム上で読み取れるレバーの入力時間の最小単位でもズレたら，入射角と道Aとの角度が一致しなくなってしまうはずだ。信じられん！

そして，ここがポイントなのだが，道Aを抜けきらないうちに，左の重心移動（Lボタン）だけを使って，左側のダートとガードビームの間の道Bへと移動する。道Aの出口付近のダートを少し踏みながら，道Bへと向かうのだ。こうしないと，478キロで走っているときに，道Bの入口には間に合わない。

重心移動だけで道Aから道Bへ移れるということは，道Aと道Bが完全に平行だったということも証明している。

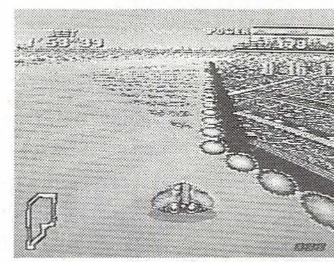
ところで，道Aの出口付近のダートを踏むということは，当然，スピードが落ちてしまうということでもある。谷本クンのビデオでも，たしかに472キロぐらいまでスピード・ダウンする。しかし，そこからがスゴイ。ピタリと道Bの上を走っている間に，再び478キロに復活するのだ！　美しすぎる!!

1月17日午後10時に記録したという1分58秒89のプレイでは，1周目のラップが25秒56，2〜5周目が23秒30〜37。「ダブル一点読み」を使用することによって，1周目のラップが約0秒30もちぢまったわけだ。

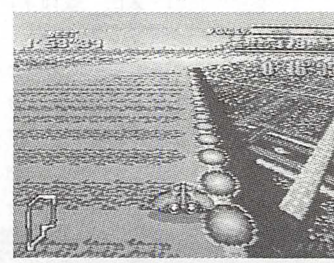
ボクも「ダブル一点読み」に100回ほどチャレンジしてみたのだが，478キロで完璧に抜けられたことは，たったの一度しかない。しかも，そのときは緊張のあまり，最後のヘアピンを大回りしてしまい，1周目のラップは25秒64しかでなかった。さらに，そのあとの4周を走っているときのプレッシャーと言ったら……。

ここまでくると，楽しさをとおりこして心臓に悪いぜ，ホント。ちなみに，そのときのタイムは，1分59秒16だった。まだまだ修行が足りんな。

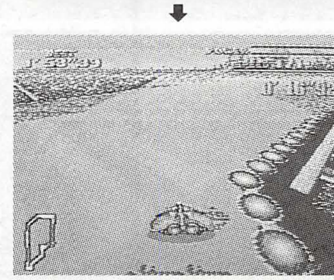
＜ダブル一点読み分解写真＞



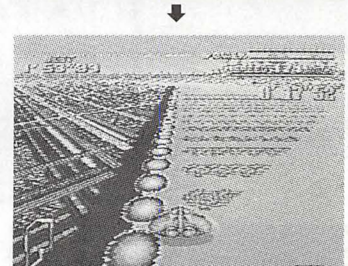
◀この角度で道Aに侵入するのだ



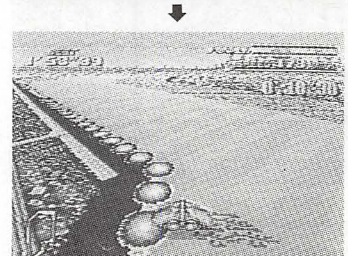
◀みごとに478キロをキープしている



◀ダートをかすかに踏みながら、Lボタンで左へ移動



◀このように道Bの入口に入れれば満点



◀道Bの出口では、478キロにもどっている

★ベスト・ラップから計算する理論値

さて，では谷本クンのスーパー・ラップから，理論上の限界タイムを計算してみよう。1周目が25秒56, 2～5周目が23秒28。これらを足すと，1分58秒68。

今回の情報提供者のビデオの中で，4周目で23秒26を記録している人もいるので，そちらを組み合わせて計算すれば，1分58秒60。このへんが本当の限界なのだろうか。それにしても，最初は2分を切れるかどうかというところで争っていたのに，テクニックは進歩するものだ。

★コーナーでのアクセル・オフ

これは前々から編集部でも使用されていたテクニックなのだが，鳥取市・三島真二クン他から数多くのレポートがよせられているので紹介しておく。スタートライン後の二つの緩(ゆる)いコーナーと一つの直角コーナー，計三つのコーナーをより鋭角に曲がるための技だ。

1周目はスピードが乗っていないので，三つのコーナーをインベタで回れるものの，478キロで走っている2～5周目は，そうはいかない。よって，ついついふくらんで回ってしまっている人がいるかもしれないが，実はその三つのコーナーでどれだけインをつけるかが確実にタイムに影響してくる。

では，どうやって走れば，スピードを落とさずにインをつけるのか。鍵を握っているのは，「アクセル・オフ」というテクニックだ。

478キロで走っているときに，一瞬だけアクセルをはなすと，「ブッ」という音がするが，スピードはまったくと言っていいほど落ちない。正確にいえばタイムが微妙に遅くなる（と思う）のだが，そのかわりに「アクセル・オフ」した直後，瞬間的に自車のグリップが良くなるというメリットがある（タイヤのない『F-ZERO』で，グリップがうんぬんという表現もなんか変だけど）。

グリップが良くなると，車体のすべりを押さえることができる。最後のヘアピンで，アクセルを小刻みにオン・オフするとキレイに回れるのは，こうした理由からだ。

そのアクセル・オフの特性を，三つのコーナーでも利用すればよい。特に三つ目の直角コーナーでは，従来アウト→イン→アウトと走っていたのを，曲がる直前にアクセル・オフを一度行なうことによって，センター→イン→インと通過できるようになるのだ。これで確実にラップがちぢまるぞ。

★S字ダートに関する新たな謎

『F-ZERO』は本当に奥が深い。「一点読み」の謎が解明されたと思ったら，またまた新しい謎がでてきた。以下の2点がそれだ。

①スーパージェットの効力が切れたときに，速度がすぐに478キロにもどってしまう場合と，ゆっくりと落ちていく場合がある。後者のほうが得なのは明らか。では，どのような条件で，後者の現象が起きるのか。

②S字ダートの三つ目のダート（最後の右側のダート）は踏まないほうがいいというのが通説だったが，情報提供者の中には，踏んで1分58秒台をだしている人もいる。どちらのほうが速いのか。踏むとしたら，どういう踏みかたがもっとも効率が良いのか。三つ目のダートのインをつきまくることによって，ベストラップ23秒10台（ターボ使用は1回）をだした人がいるという未確認情報もある（情報提供者：埼玉県狭山市・昔はハイスコアラーだった人）。

この2点についてのレポートを待ってるぞ。

★ベストタイム&情報待ってます

見事に1分58秒台はでてしまったが，このコーナーは来月以降もつづく。MUTE CITY Ⅰのより速いタイムを目指して，そして全15コースでの限界タイムに近づくまで，ボクらの『F-ZERO』は走りつづけるのだ。

どのコースでもいいから，新しく発見したワザや情報があったら，どしどし送ってほしい（爆笑ワザでもOK）。また，本ページに掲載されている記録を破った人がいたら，以下の規定にそって記録更新登録をしてほしい。規定は，不正を防ぐ（ダジャレじゃないよ）ために少々面倒なものとなっているが，キチンと守ってくれたまえ。最終的に各コースのチャンピオンになった人には，何かいいことあるかもね！

●チャンピオン・レコード応募規定

・応募はビデオテープに限る

・応募したいコースの「RECORDS」画面を撮ったあと，必ずしもベストタイムのものでなくてもよいから，自分のベストに近い走りを撮っておくこと。

・1周目のラップ，2～5周目のラップの記録について応募したい場合は，その記録をだしたときの，ゴールしたあとに表示される「RESULTS」の画面を撮っておくこと。

あて先：

〒141東京都品川区東五反田1-11-15

電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部

「F-ZERO 1分58秒台への道」係

『F-ZERO』チャンピオン・レコード

（MUTE CITY Ⅰをのぞくラップは，次号から掲載）

コース名	タイム	記録者
MUTE CITY Ⅰ	1'58"89	愛媛県・谷本貴仁
BIG BLUE	2'08"32	福島県・大城　智
SAND OCEAN	2'23"55	愛媛県・谷本貴仁
DEATH WIND Ⅰ	1'44"52	東京都・ベニー松山
SILENCE	1'54"92	愛媛県・谷本貴仁
MUTE CITY Ⅱ	2'02"43	宮城県・武末龍太
PORT TOWN Ⅰ	1'43"89	宮城県・武末龍太
RED CANYON Ⅰ	1'52"07	愛媛県・谷本貴仁
WHITE LAND Ⅰ	1'59"40	福島県・大城　智
WHITE LAND Ⅱ	2'15"68	宮城県・武末龍太

コース名	タイム	記録者
MUTE CITY Ⅲ	1'59"63	大阪府・森下貴幸
DEATH WIND Ⅱ	2'08"73	愛媛県・谷本貴仁
PORT TOWN Ⅱ	2'20"19	北海道・阿部文貴
RED CANYON Ⅱ	2'18"33	愛媛県・谷本貴仁
FIRE FIELD	3'25"90	愛媛県・谷本貴仁

1周目ラップ記録者

コース名	タイム	記録者
MUTE CITY Ⅰ	25"56	愛媛県・谷本貴仁

2～5周目ラップ（ターボ使用は1回）記録者

コース名	タイム	記録者
MUTE CITY Ⅰ	23"26	大阪府・森下貴幸

RESCUE
COMPUTER GAME

AVG, RPG, SLG, ACG……何でもこい!

困っているキミへのお助け情報を満載

レスキューCOMPUTER GAME



> 本コーナーはパソコンやアーケードゲームなど，CPUを搭載の装置でゲームを楽しんでいる皆さんのためのページです。解けないゲームや，攻略できないゲームについて，先生方がアドバイスしてくれます。きまりを守って応募してください。

藤井砂姫：みなさん，こんにちは。ベーマガ4月号のレスキューをお届けします。4月といえば，学年が新しくなり，さらには新しい学校や就職先での生活がはじまる月ですよね。みなさん，期待と緊張が入り混じった心境でいるのではないでしょうか。

それにしても，なぜ，私が今月もレスキューをまとめているのでしょう？？　本当は先月だけの約束だったのに……しくしく。ああ，いまごろ佐久間サンはいったいどこにいるのでしょうか。恨んでやるわ（怒）

——そのころ佐久間は……。

佐久間：ぐーぐー。

——寝ていた……。

☆ RPG



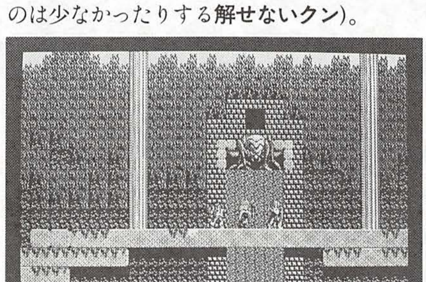
【長野県伊那郡・西枕15才】

A **解せないクン**：もう，この号がでるころには「ソーサリアン本」でてんじゃないの？

藤井砂姫：だってレスキュー・コーナーにもたくさんきているんだもの。

解せないクン：よーし，それじゃこのレスキューで「ソーサリアン」の質問が最後になることを祈って書きませう。

ズバリ！　シナリオ・クリアしたあとすぐに帰らずに，**写真1**の場所の真ん中にジャンプするとノソッとでてくるぞ。あんまり強くないので着地したときをねらってサクサク切ってあげましょう（じつはレスキューできるものは少なかったりする**解せないクン**）。



《写真1》『ソーサリアン』こいつがサンドマリボーだ。XANADUシナリオIIにもマリボーはいたね

Q 1月号に『ALL ABOUT SORCERIAN』の広告が掲載されて以来，楽しみで楽しみで夜も眠れません。毎日，少しずつお金を貯め，いつの間にか3,000円以上にもなってしまいました。それなのに，いまだにソーサリアン本は発売されていないし……。いったい，いつになったら発売されるのでしょうか？　ボクを不眠症から解放してください。電波のオールアバウト・シリーズには絶対期待しています!!

【北海道札幌市・捜査里案17才】

A はーい！　あたし藤井砂姫が編集部から2月中旬現在のソーサリアン本の進行状況をレポートしまーす。

原稿は99%アップ，色校正も続々とでてきて，完成は間近のように思われます。ちょっと時間をとられているのが，基本シナリオ全60曲の楽譜のページのようですねぇ。今回は，以前みたいに（笑）ミスがないよう，徹底的に正確な楽譜が作られているみたいですよ。それにそれに，なんとプログラムに使える全データも掲載されるらしいんです。ゲーム・ミュージック・ファンのかたは見逃せませんね。もちろん，それ以外のページも充実度満点。捜査里案クン，あたしも大好きな『ソーサリアン』のバイブルとも言えるこの本，絶対に読んでくださいね。砂姫のお願い！

（藤井砂姫）

Q はじめまして。僕はMacintosh Plusで『the Bard's Tale』をプレイしているのですが，Kyrearan's Towerの魔法の口のところの謎が解けません。"Cold"で思いつくものを適当に入力してみたのですが，やっぱり駄目でした。もう一度ほとんどのダンジョンをまわってみたりしましたがまったくわかりません。

どうか助けてください。

【広島県・ガース15才】

A 15才にしてすでにMac＋で遊べるという，とってもうらやましいカースさんからの質問は，ポニーキャニオンから移植もされている『バーズテール』の質問だ。

この質問については，全部を日本語に訳せなかったからわからなかったのだと思われる。魔法の口のところのメッセージは確か「Name of one cold foretold, two fold？」だったはず。訳すと「あらかじめその言葉が推測されるようなヒントが語られている冷たいもので，二つの単語からなるもの」となる（意訳だけどね）。

で，このKyrearan's Towerをすみからすみまで調べていれば二つのメッセージに出会っているはずだ。一つが「Made of Earth yet without soul as living statue, he is whole」（土でつくられていて魂はなく，生きている彫像，それが彼である）で，もう一つが「The first part of his name means rock」（彼の名前の頭文字は岩を意味する）だったと思う。

これでわかったかな？　君がこの塔にくるまでに戦った敵のうち，この条件に当てはまるものは……あの，とっても硬い敵，「ストーンゴーレム」だ。

ただしどういうつづりをするかくらいは自分で調べてみよう。

（猪野清秀）



【新潟県柏崎市・鍵冨尚史13才】

A どうもお久しぶりです。石井です。ブライも下巻で完結。もうクリアした人も多いんじゃないかな。えっ，やっぱりここの謎解きでつまっている。でもこの謎解きさえクリアしてしまえば終わったもどうぜん。それではさっそく？　キミにお答えしよう。

「日の光が消え，大地が闇に覆われし時，この門は開かれん」という謎掛けのところだね。ここはあちこちに置いてある石が何を司っているのかを，石の色といっしょにメモしておかないとだめだ。もしメモをしておかなかったらこの章をはじめからやり直そう。

もしちゃんとメモをしてあるなら，問題なのは石の順番ということになってくる。謎掛けの「大地が闇に覆われるとき」というのは，地球（星）に太陽の光がこなくなるときのことだね。

ということは地球と太陽の間に何かをはさめば日の光がとどかないというわけだ。ここまで書けばもうわかったでしょ。

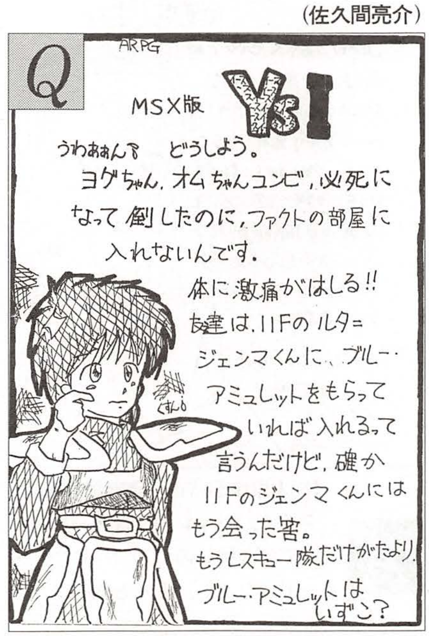
（石井弘一）

Q 『イース』をPLAYしています。いま，レベル3で「金の台座」と，神殿の中にある「エメラルド」を取ったあと，何をしたらいいのかわからなくなりました。残っているのは鍵のかかった宝箱だけで，鍵がどこにあるのかもわかりません。どーか，よろしくお願いします。

【京都府天田郡・佐々木　匠？才】

A 『イース』はいまだに人気のあるゲームだね。もしかして佐々木クンも，最近このゲームをはじめたのかな？「エメラルド」を取ったってことは，佐々木くんはもう「神殿の鍵」を使って，神殿の中に入ったってことだよね。とすると，問題なのは「宝箱の鍵」がどこにあるかってこと。このアイテムは，神殿のB3Fにある宝箱に入っているんだ。階を下がるほど，敵は当然強くなっていくので，自分が強くなってから取りに行ったほうがいいよ。ひたすら敵から逃げながら取りに行くこともできるぞ。

（佐久間亮介）



【新潟市・AMT深月14才】

A 誰もがひっかかってしまう「ブルー・アミュレット」。ボクもこれにはみごとにひっかかった覚えがあるよ。このアイテムは，ルタ＝ジェンマからもらうんだ。AMT深月チャンは，もうすでにルタ＝ジェンマには会っているということだけれど，そのときはじつはまだフラグが立っていなかったから，何ももらえなかったんじゃないかな。めんどうかもしれないけれど，もう1度，ルタ＝ジェンマに会いに行ってみよう。きっと「ブルー・アミュレット」が手にはいると思うぞ。

（佐久間亮介）

★**藤井砂姫**：ほんとに，なつかしいですね。



【千葉県船橋市・らっぷす13才】

A はーい。だいぶ前にきたハガキなので，らっぷすチャン自身はもう，クリアしちゃったかもしれないけれど，現在プレイしている人のために掲載しちゃいました。『ドラゴンクエスト』シリーズなら，十分にありえることだもんね。

そうなんです。「かわきの石」は，海辺の村で手に入れることができるんです。じゃあ，どうやれば手に入れられるのかっていうとねぇ，夜の海辺の村をちょっと散歩してみればいいんですよ。ほらほら，潮が満ちてきたため村が狭くなってますよね。よーく，見てみると，どこか不自然なところに，乾いた地面が1ブロックあるはずです。そこを調べれば……。『ドラゴンクエストV』が楽しみ楽しみ。でも，どうやって買おうかしら。

（藤井砂姫）

☆　SLG

Q 『A列車で行こうIII』をPC-98でプレイしています。マップは「ニュータウン構想」で人口もかなり増えビ

ルなども建ち，子会社も何件かあるのに赤字続きです。線路の敷きかたが悪いのでしょうか・どうか黒字になる簡単な方法を教えてください。

【石川県・eins15才】

A いきなり「黒字になる簡単な方法を」と言われても困ってしまうが，簡単に要点をまとめてみよう。第一に鉄道における運賃は，駅と駅の間の距離で決定される。だからいくら途中の線路の長さが長くても，駅と駅の間の距離が短ければ高収入は狙えない。また，ダイヤグラムによって駅を発車する時間を調整し，たくさんのお客を車両にのせるようにしよう。午前の2時とかに駅を出発しても少しも収入は得られないぞ。またお客を増やすためには駅周辺の人口を増やせばいい。そのためにも貨物列車で資材を運ぼう。資材がないと町の発展は望めない。

第二に，子会社は持っていればいいと言うものではない。確実な利益が得られなければさっさと売ってしまったほうがいいのだ。子会社については評価額の5パーセントが税金(固定資産税)として計算される。だから1年のうちに少なくとも固定資産税以上の利益があがらなければその子会社は赤字なのだ。

まだまだいろいろコツはある。ページの都合から省略させてもらうけれど，もっとくわしく知りたい人は月刊マイコンのボクの記事を読んでほしいのだ。

(猪野清秀)

Q FM TOWNS版の『大航海時代』の質問です。国王から「陽気なアベリーを倒してきてくれ」と依頼があって，酒屋から情報を聞いたのですが，「南緯0度西経85度のノヴァグラナダに向かっている」としか聞けなかったのです。そしてノヴァグラナダ付近を約1年くらいうろついていたのですが，アベリーはやってこないのです。やい！　アベリー！　どこにいるんだ！　これじゃあ一生准男爵じゃねーかよ！　どこにいるのか教えてくださいませ。

【青森県・アベリーのアホ!!?才】

A 「陽気なアベリー」に限らず，退治してほしいと王様から依頼される海賊たちは，一つの地域にとどまっているのではなく，常にあちこちをさまよっているのだ。だから君が探している「陽気なアベリー」も，ずっとノヴァグラナダにいるとは限らないのだね。

酒場にもう一度行って，アベリーの新たな場所に関する情報を手にいれよう。すべてはそれからだよ。

(武将風雲録の98はまだか？　**猪野清秀**)

★藤井砂姫：猪野先生，あいかわらず光栄のゲームには本当にくわしいですね。光栄ゲームキラーの称号が似合いますよ。

☆ アクション

Q X68K版「サイバリオン」の質問です。ズバリ，メガバリオンとガルドバリオンの出現の条件を教えてください！　ちなみにメガバリオンは6回，ガルドバリオンは2回出現しました。スコアに関係があるのでしょうか？　ガルドバリオンは2回とも200万×2で出現しました。どうか教えてください。

【神奈川県伊勢原市・C.M-AKR19才】

A つくてんてん，解せないクンです。ただでやるとこれほどおもしろいゲームはない！　というサイバリオンの質問だね。ジョイパッドでノーミス3回やったのはこの世で私だけかもね。パッドのほうが回しやすいと思うんだけれども……。とゆーわけで条件をズバリ書くと，4面をクリアした時点で点数が500万点以上～700万点未満&900万点以上～1100万点未満のときメガバリオンが，700万点以上～900万点未満&1100万点以上のときガルドバリオンが，それぞれ4分の1の確率(はずれのときはガットノイザー，ケプロス，グロドロイドのどれかになると思った）でてます。ま，いくらうまくなったとしても4分の1の確率なので運がわるけりゃじぇんじぇん会えないもんなのだ。てなわけでがんばってね。

(がんばれ砂姫ちゃん！の**解せないクン**)



【栃木県宇都宮市・藤咲里香16才】

A そそそ，セイレーンはノービス・モードでも強いのに，アドバンスド・モードになると，もっと強くなって手に負えなくなっちゃうんだよね。ありゃ，強すぎるよ。で，倒しかたなんだけれど，うーん，なんていったらいいのかなぁ。質問のハガキには「セイレンめがけ連射していますが……」とあるけど連射よりは，むしろエネルギーをためての波動砲による攻撃のほうがいいと思うよ。最後の敵デュポンと戦うときのように，波動砲を撃ったら，すぐにショット・ボタンを押して再びエネルギーをためるの繰り返ししかないだろう。

セイレンの攻撃を見切って，どのようにショットのエネルギーをためるかが，コツなんじゃないかな。ノーマル・ショットを連射する方法だと，とっても根気が必要だと思うぞ。

(佐久間亮介)

Q ボクはいま，PC-9801UVで『プリンス・オブ・ペルシャ』をプレイしていますが，どーしてもレベル5がクリアできません。レベル6に行くためのドアのスイッチを踏み，ドアは開いたのですが，鏡が邪魔で，ドアまで行けません。そして下からまわってみたのですが，やっぱり無理！　攻略法を教えてください。

【東京都町田市・日本のペルシャ？才】

A ぺるしゃ，ぺるしゃ。つい最近のソフトなのに，なんとなく懐かしいなぁ。レベル5は，結構驚かされる演出があるんだけれど，日本のペルシャクンは，まだそれを見ていないんじゃないかな。なんてったってその演出は，鏡に関係しているんだから。日本のペルシャクンは，鏡を歩いて通り抜けようとしなかった？　そうすると，どうしても鏡にぶつかってしまうんだよね。

では，もっと勢いをつけてぶつかってみたかな？　そう，助走をつけて鏡に体当たりすればいいんだよ。あっと驚くことまちがいなしのイベントが起こるからね。

(佐久間亮介)

Q 『ソルフィース』を，マニア・ランクでプレイしています。ですが，2面最初の触手（？）に，いつもやられてしまうのです。抜けられたとしても，たまにまぐれで抜けられるくらいで……。ここだけは，どんなにうまくなっても抜けられないのでは。ちなみにノーマル・ランクはなんとかクリアしました。

【埼玉県大宮市・佐藤大輔18才】

A 触手の動きは，マニア・ランクになると，ものすごくいやらしいのよね。でも，この場面には安全地帯があるんですよ。それはズバリ，画面の上！　画面の一番左上にいると下にある触手の攻撃からは逃れることができるんです。へへへ，砂

姫って偉い!?　**（藤井砂姫）**

☆　アーケード

Q 貴方がたをれすきゅう隊とみこんでお願い申し上げたい。じつは我が地元のとある電脳遊技施設に「すとりぃとふぁいたぁ」なる，いにしえの電脳遊技が入荷したのだが，必殺技のだしかたがイマイチ拙者にはよくわからないのでござる。昔のべぇまがには載っていたと友人に聞いたのだが，拙者がべぇまがを買いはじめたのは去年の暮れから。どうか拙者に完璧なる必殺技のだしかたを伝授してくだされ。なにとぞ，なにとぞー！

【北海道札幌市・波動拳しかだせない男14才】

A よし，さっと教えるぞ！

波動拳：レバーを下，右下，右にすばやく入れ，右に入れると同時にパンチボタンを押す。

龍巻旋風脚：レバーを下，左下，左にすばやく入れ，左に入れると同時にキックボタンを押す。

昇竜拳：レバーを右，下，右下にすばやく入れ，右下に入れると同時にパンチボタンを押す。これは敵が右，自分が左にいるときのだしかた。逆のときは各レバーを入れる方向が左右逆になる。パンチ，キックは強く叩かなくても必殺技はでるよ。逆に強く叩いたほうが技をだすのにに失敗したときにスキができてしまうのだ。あと，このゲームには敵の反対方向にレバーを入れると，たいていの攻撃をよけられる（受け流す）ので，よけて必殺技，よけて必殺技で攻略していくのが勝利へのポイントだぞ。んでは，打倒サガットにむけてがんばってちょーだい。

（2が楽しみ！の**解せないクン**）

Q アーケード版「グラディウスIII」について聞きたいのですが，基板を買って毎日プレイしています。どこかに隠しステージがあると聞いたのですがどこにあるのかわかりません。教えてもらえますか？　ちなみに僕はまだ7面(プロミネンス面）までしか行けません。

【神奈川県川崎市・山口修司16才】

A ぬぅ，近頃の若いモンは裕福になったもんじゃのう。グラ・シリーズ全部基板持っているとかいったらあたしゃおこるよ。さて，問題の隠しステージなんだけれども，なんと二つもあるのだ。それぞれなつかしの「グラディウス」と「沙羅曼蛇」の1面が入っている。だがこの面に入ると装備がすべてはがされて空中戦（面の最初にあるカプセルを持った編隊攻撃のところ）のない敵のまたっただ中からはじまるのだ。もちろん，難易度はしっかり「グラIII」になっている（笑）。

さて，肝心の隠しステージの入りかただけれども，最終面のほんとーに最後の最後にいるボス，「バクテリアン」のはく白く光る三つの球につっこむと行けます。たしか上が「沙羅曼蛇」面，真ん中がランダム，下が「グラディウス」面に行けたと思います。はっきりいって常人にはまず見ることのできない面なので，どうしても見たいというならキングレコードからでている「グラIII」ビデオでも買ってちょーだいね。こらこら，そこのキミ！スーパーファミコン版ではできないってば。

（ためした**解せないクン**）

Q



【大阪市東淀川区・酢？才】

A はぁい。酢クン，編集部でもこのハガキは，とってもウケてたわよ，ほほほ。さてさて，何を食べると強くなれるのか。ちょうど，そこにいる人たちに，いろいろとインタビューしてみたのでした。

情報局長：ナスだよ，ナスぅ。やっぱこれしかないよな，けけけ（怨）

解せないクン：キャベジン，キャベジン！　夜のお友達だぜ！　胃に穴があぁぁ（涙）

やんま：女の子好きぃぃぃぃ（喜）

なんだかわからない意見もありましたけれど，私は日々の努力がものをいうと思いますよ。ドーピングもいいですよね。

（藤井砂姫）

Q 『ピストル大名の冒険』をやっています。結構，何回もやっているんですけど，まったくといっていいほど進歩しません。ボクの学習機能がないからなのでしょうか。うぇーーん，どうにかして，ボクを最終面までいけるようにしてくださぁい。お願いお願いお願い!!!

【神奈川県横浜市・ぴすとる15才】

A 『ピストル大名の冒険』とは，なかなか渋いゲームをやっているね。あの樽に入って飛ぶ大名の姿をボクは，一瞬たりとも忘れたことはないぞ。

このゲームのコツは，ショットの撃ちかたにあるんだ。エネルギーをためて強力なショットを撃つのもいいけど，ふだんは中ぐらいのショット（エネルギーを半分くらいためて撃つ）を使って進んでいこう。ノーマル・ショットではあまりにキツすぎるし，大ショットでは弾と弾との間隔が開きすぎてしまうからだ。中ショットを使いこなせば，今までよりも面自体が楽になるはずだよ。

（佐久間亮介）

★藤井砂姫：はぁ，なんとか今月も終わりました。みなさん，お手紙たくさんくださいね。待ってまーす。

第3次レスキュー隊＆レスキューガールズ情報

な，なんだ左のハガキは……。ちくしょー，来月はネオジオ・バッグを持ったやんまの写真でも使ってやってくんな！

ところで，昨年末に数百通という単位の応募をいただいた第3次レスキュー隊&レスキューガールズだけど，現在最終選考を行なっている最中です。回を追うごとに気合いが入った応募が集まっているのをうれしく思います。選ばれた人には近々電話連絡をさせていただきます。もうしばらくお待ちください。

（山下　章）

応募のきまり

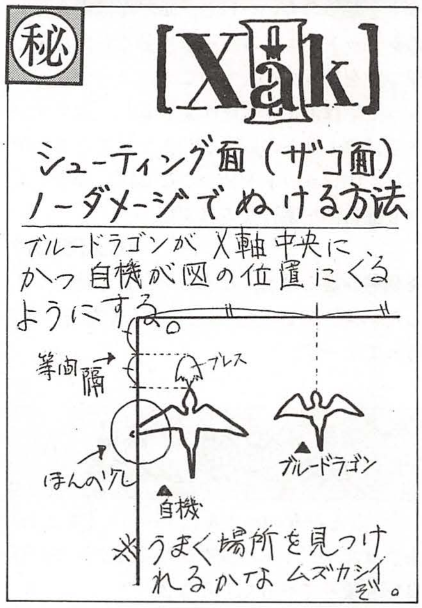
質問は一人1ゲーム1シーンにかぎります。ハガキで応募してください。ジャンルは問いませんが最初に「AGV」「アーケード」などをハッキリ表示してください。機種やタイトル，そして体験や失敗したようすを具体的に書いてください。

イラストはタテ書きで，ハガキに黒インクで書きます。左上には（２×２cm）のスペースをあけてください。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「レスキュー！COMPUTER GAME」係

読者が創る・・・・・・・ベーマガ㊙情報局

サークII



【北海道室蘭市・ドルフィン山口18才】

シュバルツシルト

㊙ X68000版の『シュバルツシルト』で，ゲームをクリアせずにエンディングの一部（スタッフ紹介）を見る方法を発見しました。

やりかたは，0ドライブにディスクA，1ドライブにディスクCを入れて起動させます。しばらくするとディスクCがエジェクトされるので，抜き取って少し待つとみることができます。

ちなみにパスワードは見ることはできません。あしからず。

【長野市・カセリア皇帝20才】

シムシティー

㊙ どの機種でもできると思います。『シムシティー』のボストンのシナリオを簡単にクリアしてしまう技です。やりかたは，もうすでに気づいている人も多いかと思いますが，シナリオをはじめた直後に停止させて，原子力発電所をすべて破壊します。そしてその跡地に火力発電所を置けばあっという間にシナリオをクリアしたようなもの。

【大阪府茨木市・ゆきちん16才】

A列車で行こうIII

㊙ PC-98版の『A列車で行こうIII』で，お金を簡単に稼ぐ方法を見つけました。

やりかたは，まずある程度ゲームを進めます。そうしたら銀行からお金を借りてでも，大きい遊園地が建てられる分のお金を作ります。お金ができたらなるべく駅の近くに遊園地を建てます。あとは簡単です，いま建てた遊園地をただ売るだけです。

ちなみにゴルフ場やスタジアムでも同じことができます。でもやっぱり遊園地がいちばんいいみたい。【三重県伊勢市・BOB18才】

アークス



【北海道函館市・Fiy？才】

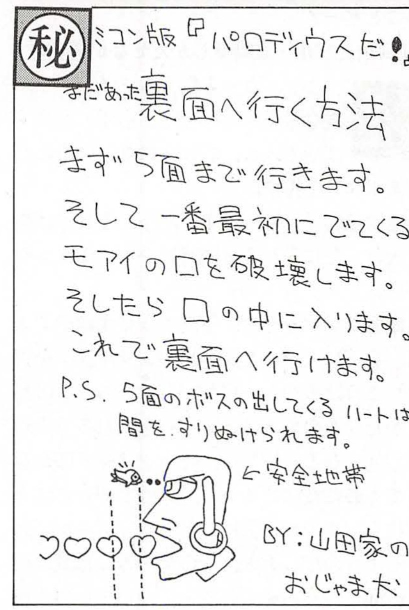
ナイアス

㊙ X68000版の『ナイアス』で，やられても残機が減らなくなる方法を発見しました。

やりかたは，タイトルのときに，CTRL，W，I，N，Kのキーを同時に押します。すると1～7までの好きな面からスタートできるようになります。そこで，ゲーム中，INSキーをONにしておくとなぜか残機が減らなくなります。これなら楽勝でエンディングが見れます。

【福岡市・塩谷一浩20才】

パロディウスだ！



【東京都東久留米市・山田家のおじゃま犬】

アウトラン

㊙ PCエンジン版の『アウトラン』で，すばやく293kmをだす方法を見つけました。

やりかたは，通常加速をしていき，スピードが270kmまで上がったら，一度ギアをローに落とします。するとスピードがどんどん落ちていきますが，あわてずに241km～243kmまで落とします。そうしたらギアをハイに戻してみてください。スピードが一気に293kmまで上がったでしょ。たぶんコースアウトしながらでもできると思います。

【静岡県御殿場市・Bの狼20才】

FRAY

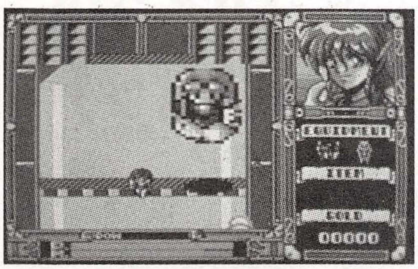
㊙ MSX turboR版の『FRAY』でダメージを受けなくなる方法を発見しました。

やりかたは，テラスでテレポートの魔法を使ってテラスにテレポートすると，フレイが

影だけになります。するとダメージをいっさい受けなくなり，結界樹もらくに倒せます。ただし結界樹を倒すともとに戻ってしまいます。

【群馬県前橋市・幻泰？才】

㊙ MSX turboR版の『FRAY』で，「ピクシーゲーム」というのを見つけました。やりかたは，デモ・ディスク1を[G]と[O]のキーを押しながら，起ち上げるだけです。

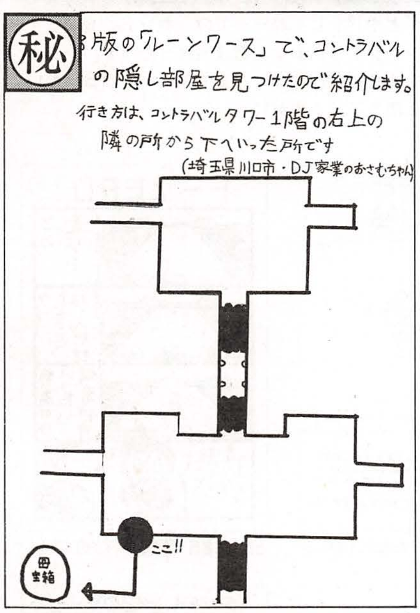


▲本編よりこっちのほうがおもしろいかも？

【横浜市栄区・池内忠義16才】

情報局長：この情報っていうのはゲームをクリアするとでてくるメッセージの中にあるやつだろ。どうせだったらもっと待つとパッケのグラフィックが見れるとかまで探してくるとバッチグーだぞ。

ルーンワース



【埼玉県川口市・DJ家業のおさむちゃん】

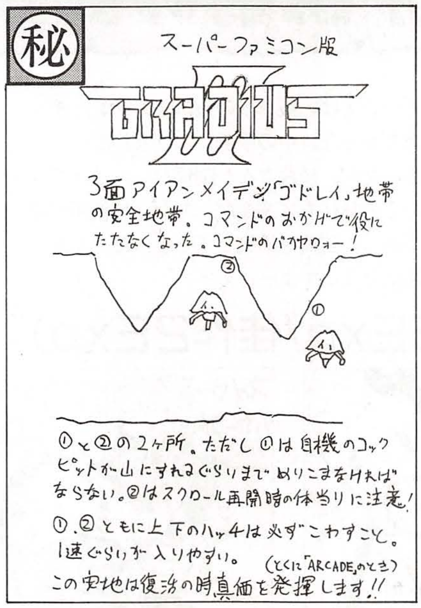
グラナダ

㊙ メガドライブ版の『グラナダ』で，ランクをイージーにする方法を見つけました。

やりかたは，S.Eの0～40までをすべて聞くだけです。するとランクを選ぶところにイージーがでます。ただし，コンティニューするとノーマルに戻ってしまいます。

【大阪府茨木市・越野弘之19才】

グラディウスIII



【大阪府寝屋川市・溝口哲也？才】

㊙ 先月号でスーパーファミコン版の『グラディウスIII』のスピード・ダウンは使えないと書かれていましたが，じつはちゃんと使えることがわかりました。どう使うかというと，一つもパワーアップせずにスピード・ダウンを取るだけです。そうするとフル・パワーアップのコマンドを打ち込んだときと同じ効果があらわれます。

【群馬県前橋市・CRY.WIZ,&某S氏16才】

情報局長：スピード・ダウンまでカプセルをためるのはきついし，コマンドがあるんだからやっぱりいらないんじゃないか？ それよりメガクラッシュがいいぞ。とくにエクストラ・ステージで使うと，通常ではでない隠しボーナス・カプセルを出現させる効果があるのだ。あと復活の練習をするのにどうしてもたくさんの残機がほしいという奴にはこんなコマンドもある。タイトル画面で左を押しながらAボタンを3回押してからゲームをスタートさせてみろ。どうだ，残機がたくさんあるだろ。とうぜんコンティニューしても30機のままスタートできるぞ。

ぎゅあんぶらぁ自己中心派 麻雀道場

㊙ メガドライブ版の『ぎゅあんぶらぁ自己中心派片山まさゆきの麻雀道場』の，クラス対抗戦のパスワード表とその他いろいろです。

(万…マンズ，竹…ソーズ，筒…ピンズ)

- 西組……一筒，白，一万，南
- 北組……九筒，白，九万，東
- 白組……一竹，白，一筒，中
- 発組……白，九竹，一万，中

☆**ペアマッチ・パスワード**

- 東VS南……………九竹，一筒，九万，中
- 東VS西……………九竹，一竹，一筒，発
- 東VS白……………東，九万，一竹，九筒
- 東VS北……………南，東，東，九筒
- 東VS発……………中，北，南，一竹
- 東VS影の理事長…南，西，九筒，一万

☆**ミュージック・モード**

東，南，西，北

☆**おまけ**

<理事長攻略>

仲間に勝ち過ぎの金蔵を選びます。そして親決めのときに金蔵が正面座ればOK！ もしならなかったらリセットしてもう1回チャレンジしよう。まあ風は気にしなくていいでしょう。成功すれば，金蔵が字一色で1人勝ちしてくれます。エンディングの音楽&グラフィックはすばらしい!!

【千葉県船橋市・島 康太郎17才】

メルヘンメイズ

㊙ PCエンジン版の『メルヘンメイズ』で，ふつうは2個しかない風船を10個に増やしてゲームをする方法を見つけました。

やりかたは，電源を入れてから最初にゲームをするとき（タイトル画面のとき）に十字キーの上を押しながらRUNボタンを押すだけです。

【千葉県市川市・ポン17才】

魔導師ラルバ総集編

㊙ MSX2版の『魔導師ラルバ総集編』で，キャラのアニメを見る方法をみつけました。やりかたは，エンディングを見終わっても電源を切らずおいておくだけです。しばらくするとオリジナル・スタッフ紹介などがはじまります。

【宮城県遠田郡・INGRAM15才】

㊙情報大募集

このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン・ゲーム他ファミコン，PCEngine，メガドライブなどの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。みなさんが自分で発見した㊙に限ります。ただし，プログラムのバグ等による珍現象は㊙とはみなしません。

くれぐれも，他誌との二重投稿はおやめください。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガ㊙情報局」係

新・読者の闘技場

後楽園ホールで行なわれる藤原組のチケットが取れなかった。話を聞けば15分で完売だそうだ。周りを見回せば「ダフィーから買ってでも行く。3万円までならだす」という強者が1人，2人。行きたい。が，元値の10倍はちょっとだせねー。それにしても行きたい。

そーいえば。岐阜県の透あきらクン，チョコありがとな。中の手紙には「安物で……」とあったが，値段なんか関係ない。送ってくれたその気持ちに感謝だ。ちなみに住所が書いてあった封筒を紛失してしまった。もう一度連絡をよこすよーに。

顧問：赤烏龍吉（あかがらすたつきち）
（闘技場専門ライター）

一般ギャグ部門（金賞5Exp/佳作2Exp）



静岡県磐田郡・楠 健吾（12Exp）
何がおかしいって，ハガキの下のほうに書いてあるおばさんの顔。ホントにこんな顔してんのかどーか，見てみたいもんだ。その後の報告を待ってるぞ。



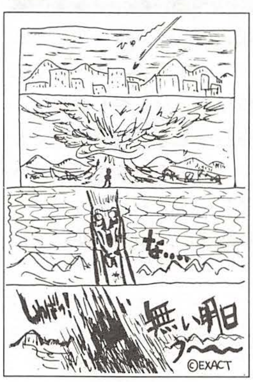
北海道函館市・ヒヤダルコビデ男（14Exp）
誘わねーって，こんなヤツ。さて，これを見て，何人の読者が元ネタのメロディを思い浮かべられるだろーか。ヒヤダルコビデ男，おまえいったいいくつだ，年は?正直に答えてみ。



大阪府堺市・しおや（4Exp）
仮にも市長という役職の男がジャンクフードの店員さんとは情けねーなー。しかもヤクザみたいなアコギな商売までして。店長の顔がみたい。



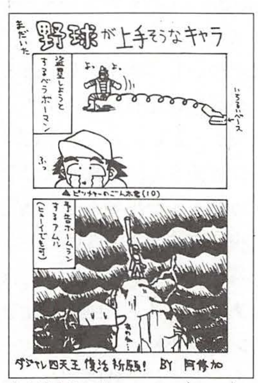
東京都江戸川区・K・K（10Exp）
「どや!?」じゃねーっての，ホント。しかしインパクトはあるな。電波名物ったって，いくらなんでも電波にはここまで危ないヤツはいないと思うぞ，さすがに。



大阪府堺市・しおや（4Exp）



青森県十和田市・ASUKA（19Exp）



青森県十和田市・ASUKA（19Exp）



岡山市・みやぢすけたろう（6Exp）



石川県加賀市・魔法使い！すがの（19Exp）



北海道網走市・NATO（5Exp）



新潟市・スーパードクターDAN（6Exp）



青森県十和田市・ASUKA（19Exp）



東京都台東区・山口茂雄（6Exp）

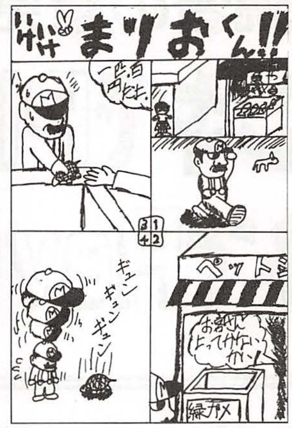


東京都台東区・山口茂雄（6Exp）

ストーリー部門（金賞5Exp/佳作3Exp）









東京都江戸川区・K・K（10Exp）

北海道札幌市・陸の字（3Exp）

青森県十和田市・ASUKA（19Exp）

K・Kの「マイクハガーの伝説」というハガキは，その内容ではなく，上の題字の部分がポイント。「(愛称・ハガ伝)」じゃねーっての。自分で愛称つけるなよな。「タイトーのコナミ・エンジェル」もくだらないし。

兵庫県神戸市・陽の字（24Exp）

ワルキューレとブロビーを結び付けたそのアイデアは誉めてやろう。しかし隅のほうに「楠君ゴメン」なんて書くくらいなら，オリジナリティで勝負しろよな。

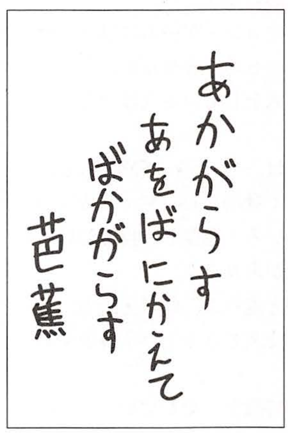
体感ゲーム大予想部門（5Exp）



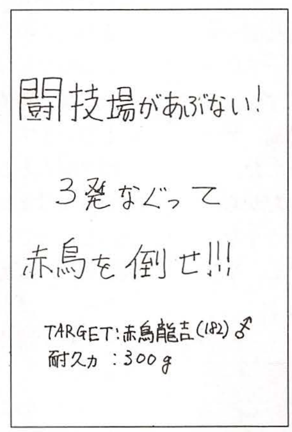
石川県加賀市・魔法使い！すがの（19Exp）

今月は体感ゲーム部門がおもしろくないので，文字ネタと場所を交代。だからといって，文字ネタのレベルも決して高くはないってーのが，このページらしくていいやね。こんなもんかな，やっぱり。

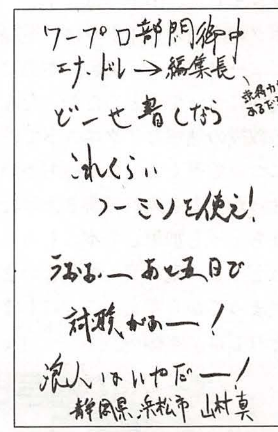
文字ネタ部門（金賞5Exp/佳作3Exp）



千葉県白井町・生田久晃（5Exp）



岡山県浅口郡・大毛頭（3Exp）



静岡県浜松市・山村真（3Exp）

先月の大ボケは今月も意味不明の文章を書いて送ってきた。ここに掲載されているのはその裏面。こっちのがよっぽど笑える。「これくらいノーミソを使え！」としながら「浪人はいやだー！」。これぞノーミソのムダ使い。

新・闘技場参加之掟

本闘技場は，91年10月号の時点で最高レベルの人物を優勝者とし，賞品であるスーパーファミコン本体＋『SDグレイトバトル（予定）』を授与してその栄誉を称える。レベルアップは，左の表に準ずるものとする。なお，レベルが上がるごとに，氏名の掲載サイズが大きくなっていくので，心してかかること。

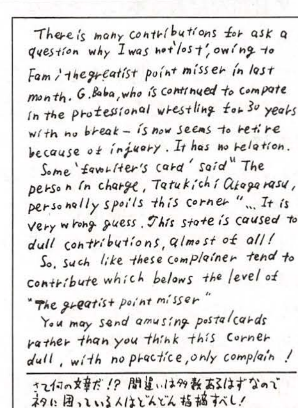
ただし，今シリーズには特別ルールが一つある。「今月の大ボケ」に選ばれた者は，指名した他の競技者1人にエナジー・ドレイン（相手を1レベル下げる必殺技）をかけることができるのだ。

よって，参加者は，ハガキの表に必ず「エナジー・ドレインの相手」を明記すること。このシステムにより，戦いはさらに熾烈を極めることになるであろう。投稿は「新・読者の闘技場」係まで。挑戦を待ってるぞ。

新・読者の闘技場・レベルアップ一覧表

レベル	必要Exp	氏名の級数（サイズ）
1	1	7
2	5	9
3	10	11
4	15	13
5	20	15
6	25	16
7	30	18
8	40	20
9	50	28
10	60	50

今月の大ボケ


There is many contributions for ask a question why I was not'lost', owing to Fam; the greatist point misser in last month. G.Baba, who is continued to compate in the protessional wrestling for 30 years with no break — is now seems to retire because of injuary. It has no relation.
Some 'favoriter's card' said "The person in charge, Tatukichi Akagarasu, personally spoils this corner"... It is very wrong guess. This state is caused to dull contributions, almost of all!
So, such like these complainer tend to contribute which belows the level of "The greatist point misser"
You may send amusing postalcards rather than you think this corner dull, with no practice, only complain!

さて何の文章だ!? 間違いは多数あるはずなので
ネタに困っている人はどんどん指摘すべし!
ちなみに2日かかった(…この分じゃ2浪だな…。)

エナジー・ドレイン→今度の入試問題
高知県安芸市・山本高也（0Exp）

よっぽどヒマなんだな。それにしてもエナジー・ドレインの相手の「今度の入試問題」ってーのは何？ もはやまったく意味をなしてねーな，このシステムも。

●エナジー・ドレイン情報……今月の大ボケ，高知の山本高也はエナジー・ドレインの相手に今度の入試問題！を指名してきた。今度の入試問題は今月Exp 0を獲得。合計Expは0。レベルは0。よって，レベル0，Exp 0はとなる。いいかげんにしろよな，ホントに。

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



卒論って，ホントに大変なんですね（実感を込めて)。もしもみなさんが書かなければならない立場になったら，少なくとも半年前には手をつけはじめましょう。でないと，泣きをみます。

泣きました。山下　章です。

ボクの卒論のタイトルは『電脳遊技論〜コンピュータ・ゲームの姿』。本当はネットワーク関係についてまとめたかったんですが，ゼミの教授の熱烈なリクエストで，結局，ゲームについて書くことになっちゃいました。

せっかく力を入れて書き上げたんだから，もうちょっと加筆して本にしちゃおうかな。おっとっと，鬼が笑ってしまいますね。卒業が決まってから考えることにしましょ。

それでは，本編へ。

ゲームの描写と想像力

「小説を映画化するとそのおもしろさが損なわれるのは，登場人物のイメージが画一化されてしまい，観る側の想像力の入り込む隙がなくなってしまうからである」先日読んだある本に，そんなことが書いてありました。

たしかにそうだな，と思いました。たとえば小説を読む場合，私たちはただ文を読んでいるだけではありません。

文に表われないような登場人物たちの行動を自由に想像して，そこに感情移入できるからこそ，小説本来のおもしろさがあるのではないでしょうか。

これをゲームについて考えてみると，どうでしょうか。ゲームの表現技巧にもいろいろなものがありますが，最近増えている情景描写の非常に細かいゲームが，かつてのそうしたものが一切なかったゲームにくらべて，必ずしも感情移入できる度合いが強くなっていると言えるでしょうか。

あえて言えば，むしろ弱くさえなっている気がします。

いくつかの例をあげましょう。今度『ゾーク』が発売になりますが，こうしたテキスト・アドベンチャー・ゲームがおもしろいのは，ゲームの描写で足りないところを想像力で補えるという，小説のおもしろさをうまく生かしているからだと思います。

また，昔のアクション・ゲームにはメッセージの類などほとんどありませんが，その主人公に強く感情移入をしている人は少なくないと思います。

ボク個人としては，『イシターの復活』で，ゲームにはまったく登場しないギルとカイの会話を自分でいろいろと想像し，自分だけの物語を作った記憶があります。

ゲームには小説と違って，作者と読者（ユーザー）が情報を交流できるという特徴があります。

せっかくのこの特徴を，たかだか主人公の移動命令くらいにしか使わないのは，あまりにもったいなさ過ぎるような気がします。登場人物のイメージをゲームの描写だけに頼るのは，極めて危険なのではないでしょうか。

一応，3月号の「RPGの表現技巧に対する一考」への反論のつもりで書いてみました。RPGに限らず，ゲームの中での人格の表現技法については，まだまだ議論が尽くされることを望みます。

【千葉県柏市・牧　信行18才】

■山下：（よくできているのであれば）情報量の多いゲームもおもしろいし，想像力を刺激してくれるゲームもおもしろい。両者があるからこそ，コンピュータ・ゲームが楽しいんだと思う。片寄ってほしくないのはたしかだね。

どこへ行った，ビデオディスク

その昔（というほどでもありませんが）『ビデオディスク』というのがありました。知っている人も多くいると思いますが，パソコンとビデオディスクの接続が可能で，スーパーインポーズ機能を利用したゲームというのも何本か発売されていました。それらでは，ビデオディスクの映像のおかげで，本物さながらの迫力を味わえたものです。

もしも今，ビデオディスクと連動したゲームを作れば，今日のパソコンの発展から見ても，過去の物よりも数倍良い作品ができあがるように思います。たとえば花博のときの『ギャラクシアン³』くらいの作品だって，夢じゃありません。

どうしてどこかのソフトハウスや企業が手をつけないのでしょうか？

【大阪府吹田市・伊藤元人15才】

■山下：ビデオディスク以外に，レーザーディスクと連動させたゲームもあった。しかし，この種のゲームを楽しむためには，スーパーインポーズのできるパソコンと，ビデオディスク（レーザーディスク），場合によっては接続アダプタを持っていなければならず，必然的にユーザーが限られた。映像まで含む制作費だって，バカにならない。とても採算ベースに乗らなかったので，ソフト制作元のパイオニアや日本ビクターは降りていってしまったのだ。

ボクは，当時のレーザーディスク・ゲームをいくつか持っているのだが，遊んだ人間としての感想を言うなら「イマイチ」。『バッドランズ』や『エシュのオルンミラ』といった，インタラクティブ・アニメ・タイプならそこそこ遊べるのだが，実写とパソコンのグラフィックを組み合わせたタイプのものは，どうにも安っぽいのだ。『コスモスサーキット』というドライブゲームよりも，『F-ZERO』のほうが500倍遊べる。

しかしながら，最近ようやく本領を発揮してきたCD-ROMの延長線上に，映像メディアがあるのはたしかだ。

何年か先には，実写の映像と巧みにシンクロしたゲームを可能にするようなハードが生まれてくるかもしれない。

今のゲームに欠けているもの

オレは今のゲームに欠けているものがあると思う。オレがまだ小学生の頃，ゲームの世界は夢そのものだった。たとえば思い出に残っているゲームに，ハドソンの『サラダの国のトマト姫』がある。はじめて手にし，ずっしりと感じたパッケージを開けて3本のピンク色のテープが収まっているのを見たときには，それだけで冒険の前ぶれを感じ，興奮したものだった。ゲームの内容は「言葉探しゲーム」と言われるもので，ストーリーもグラフィックも今からみると幼稚なものではある。しかし，毎日学校から帰ると，燃えた。

友だちとワイワイやりながら試行錯誤を繰り返し，ベーマガの別冊付録「スーパーソフトマガジン」に連載されていた山下さんの「チャレンジ！アドベンチャーゲーム」を一つのヒントも漏らすまいと食い入るように読み，すでに解いた友だちに助けを求めたりもした。
「ねー，給食運ぶの手伝うから，最後のコマンド教えてよ～」
「いいよ。あそこは〝待つ〟って何回も入れるんだ」
「そんなのわかりっこね～！」

というように，本当に楽しんだものだった。
はたして，今のゲームはどうなのだろう。オレは，このときのような楽しさを最近味わっていないように思う。それは，オレが成長したからだろうか。

今のゲームに欠けているもの，それは「ハート」ではないだろうか。送り手（ソフトハウス）にも，受け手（オレたちプレイヤー）にも，何かそういったものが欠けているような気がする。

【東京都杉並区・北村〝炎の受験生〟耕太18才】

■山下：良い意味でも悪い意味でも，ボクらはコンピュータ・ゲームというメディアに「慣れ」てきてしまっているんだろうね。

悪いのはボクらユーザーなのだ

ゲームもマスメディアの一つである以上，いいかげんな内容のゲームがあっては困りものです。特に近頃のアダルトソフトの氾濫，いかにもこじつけがましいストーリーのRPGやAVG。

なぜ『ドラクエ』や『テトリス』が売れるのか？

『ドラクエ』に関しては「流行に乗り遅れたくない」と考えて買った人もいるかもしれませんが，堀井雄二氏が大衆向けに作っただけあって，ストーリーが変にマニアックになっていないからでしょう。

『テトリス』に関しては，ただ単に楽しいだけのシンプルな作りがウケたわけです。

何かヒット作がでると，どうもそのシステムをマネしたくなるクセが日本人にはあるようですが（自分もそのうちの一人だったりする），ヒット作というのは必ず一般の人たちにも人気があるものです。一部ウケしてるのはヒット作とは言えません。

どう考えても今のゲーム業界がこのまま成長していくとは思えません。また，このまま成長していくべきではないと思います。

少しきつい言いかたかもしれませんが，この中からいくつものソフトハウスが淘汰(とうた)されていき，優秀なソフトを作っている会社だけが残っていくべきです。

ゲーム業界の中には「だせば売れる」という雰囲気がまだ残っているようです。

しかし，悪いのは駄作をだしつづけるソフトハウスではなく，それを買うユーザーです。

つまらないゲームを買ってしまって文句を言うのではなく，もっと冷静に判断してから買うようにするべきなんです。

そして，ソフトハウスにはもっと厳しい目を向けていかなければならないと思います。

【北海道札幌市・古川岳志17才】

■山下：安易な考えで参入しているソフトハウスの淘汰はまちがいなく起こるとボクは予測している。

「日本ゲーム大賞」の提案

近頃，私はゲームやゲーム制作スタッフに対する評価が低いと感じている。その原因として，本当にすぐれたゲームや制作スタッフを，公式の場で評価していないということが挙げられる。毎年，年度末になると，ゲーム誌で「○○大賞」と称して賞賛しているが，これがいったい，何になるのか。選ばれたゲームはその雑誌の色に合ったものであり，制作スタッフに対しては，何の評価も与えない。こんなことで，業界は活性化するわけないし，スタッフはやる気がうせると思う。

ゲームというのは，遊びであると共に，20世紀末の文化，芸術であるのだから，きちんと納得のいく形で評価してほしいと思う。

そこで，アーケードからハンディ・ゲームマシンに至るまでを対象として，「日本ゲーム大賞」なるものを設立してほしい。すべてのゲーム誌，パソコン誌がこれに参加して（協力して）ほしい。そして，投票は，我々，ゲーム・プレイヤーである。

日本ゲーム大賞の他，サウンド，ビジュアル，シナリオをはじめ，ゲーム・デザイナー，キャラクター・デザイナー，サウンド・コンポーザー等を選べばいい。また，その年に活躍したソフトハウス，ゲーム創世期から今日までですぐれたゲームに対しても賞賛すべきだと思う。

もし，これが実現すれば，ゲームやゲーム制作スタッフの地位が向上し，子供たちには夢のある職業となるにちがいない。また，デザイナーの待遇もよくなり，独立も少なくなると思う。企業の損失は，業界の損失だと思うので，ぜひ実現してほしい。

【香川県善通寺市・篠原一太23才】

■山下：これは驚いた。というのは，2,3年前からボクもまったく同じことを考えていたからだ。すぐにというわけにはいかないが，そういうシステム作りもしていかなければ……。

光栄SLGフリークより

光栄SLGに意見です。たしかに三考葦人サンの言うことは，もっともです。しかし，ではこれ以上，何を求めるかと聞かれると困ってしまいます。

PC98用『斬』をプレイしましたが，これなら『信長の野望』シリーズのほうがおもしろいと思いました。ボクが光栄慣れしてしまったからかもしれませんが，内政のマネジメントがほとんどなく戦うだけというのが『斬』で不満だったからです。

SLGとは，ゲームの中で自分を発揮できるタイプのゲームだとボクは思います。光栄の作品は，その条件を十分に満たしています。

似たような内容のものばかりと言われるのもわからなくはないですが，たとえば『提督の決断』では，その時代の提督の行動が，『ジンギスカン』『三国志』などでは，それぞれの英雄がしたであろう行動がとれます。ボクはこれで十分だと思います。

それから，武将の数値を見えなくしたほうがいいという人たちもいます。でも，それは，たとえば『三國志』を知り尽くしている『三國志』オタクが思うこと。予備知識のない人がパラメータの隠れている『三國志』をプレイしたら，ほとんどクジのような引き抜き，誰が使えるのかわからない戦争になってしまい，ゲームにならないことでしょう。光栄もそこを考えて，今のようなシステムにしているのだとボクは思います。

ほめてばかりですが，最後に光栄ソフトの価格について意見しておきます。はっきりいって高いです。パソコンの場合はコピー問題などを理由に高くなるのはわからなくもないですが，ファミコン用の場合は，いいところ6,000円台でだしてほしいと思います。

【北海道札幌市・米　孔明？才】

格闘ゲームに関する一考

3月号のホンキホンネ224ページの格闘ゲームに対する問題提起を読んで，思わずこう思いました。「先を越されたな」と。

ボクも最近の格闘ゲームには，まったく魅力を感じません。このようになったのは，山下氏と同じように，主人公キャラが前後移動できるようになったころからだと思います。

左右移動，ジャンプなどの上下移動，この2種類だけのいわゆる「2D」よりは，前後移動を加えた「3D」のほうが，たしかに現実的で良さそうに思えます。最も大きな利点は，「2D」に比べて画面を広く使えるということだとボクは考えています。

しかし，実際に「3D」の格闘ゲームで遊んでみると，「当たり判定のわかりづらさ」が意外とゲームをつまらなくしているように思います。現実性を追求した結果，ゲーム性が著しく低下してしまったと言えるでしょう。

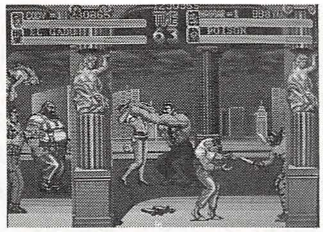
ここで，一つの例を考えてみます。敵キャラのすぐななめ下に自分のキャラがいたとします。そのまま普通に攻撃を加えても当然，効果はありません。しかし，そこでジャンプキックをすると敵の足元に当たってしまうのです。あえてゲーム名はだしませんが，これでは現実性が高くなるどころか，逆に低くなっていると思います。

また，「3D」では「2D」での上下移動の一つ（かどうかは意見のわかれるところでしょうが）である「しゃがむ」という要素が，たいてい削られています。「2D」では，「しゃがむ」ことにより，左右移動ができなくなるかわりに，当り判定が小さくなります。この要素は「3D」には取り入れられないのでしょうか。矛盾した当たり判定がでてしまう「ジャンプ」よりも，簡単に入れることができると思うのですが。

山下氏は，「現在のタイプがある程度『ファイナルファイト』で完成された感もある」と書いていましたが，ボクはそのようには思いません。「上下移動」だけで，これほど問題点を見つけられるからです。

しかし，「3D」に対する問題を解決するにはまだまだ時間がかかりそうです。もしかすると，「3D」のものを無理矢理2Dの画面に押し込んでいる以上，絶対に解決できない問題であるかもしれません。

数学で空間ベクトルをやっていたとき，図が書けなくて苦労したことがよくありました。平面では，図を書けば簡単にできる問題も，空間では，それがやりづらいことで，急に難しくなったりします。つまり，「2D」を「3D」



◀ファイナルファイト

のように見せることはできるが，完璧に「3D」にすることはできないということです。

話が難しくなってきたので最後に一番言いたいことを書きます。メーカーのみなさん，「2D」の格闘ゲームを作ってください。リメイク・ブームは一息ついたようですが，昔のゲームのリメイクでもボクはかまいません（個人的に『スパルタンX』のリメイクを作ってほしい）。「3D」に慣れて忘れてしまった何かを再認識できるはずです。きっと……。

【新潟県佐渡郡・山田直行17才】

■山下：さっそく先月号のホンキホンネに対する意見を送ってきてくれて，うれしいぞ。格闘ゲームが大好きという人の意見も聞いてみたいな。

ゲームのフロッピーディスクについて

突然ですが，市販のゲームのフロッピーは薄くてすぐ壊れそうな気がしませんか。事実，某アクセスの非常に多いゲームをやっていたときなど，本当に壊れてしまい，友だちに直してもらったことがありました。

このとき，ボクはアフター・サービスを受けませんでした。なぜなら，別にこちらが故意に壊したわけでもないのに，規定の料金を払わないとならないということが，我慢できなかったからです。送料と手数料を考えたらあれくらいになってしまうのでしょうが，それでも損をした気分になってしまいます。

そこでメーカー様にお願いがあります。少しくらい定価が上がってもいいから，もうちょっと質の良いフロッピーを使っていただけないでしょうか。特にアクセスの多いゲームの場合，この点は非常に大きいので，メーカー様，一つ考えてみてください。

P.S.『○ード○島戦○』は本当に恐かった（壊れそうで）。

【神奈川県横浜市・つげ義春17才】

■山下：最近は，どこのソフトハウスも一流どころのフロッピーディスクを使うようになってきてはいるようだけど……。ディスクを入れたときに「シャリシャリシャリ」という，ノーブランド特有の音がしたりするとコワイよな（笑）。

「読ホン自主討論会in山形」開催のお知らせ

福岡，広島につづき，山形でも自主討論会を行なうことになりました。東北での開催は，はじめてとなります。たくさんの参加をお待ちしています（途中参加も可）。

日時：3月31日(日)　13:30～16:30
会場：山形県民会館（山形市七日町3-1-23　☎0236-22-7133……山形駅より徒歩30分・旧県庁前）
参加費：無料
問い合わせ先：〒990-11 山形県大江町荻野222　鈴木秀幸

【山形県大江町・変わり者？才】

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載された他の人の意見や感想，また，「山下　章のホンキ・ホンネ」や，他の記事に掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。

もちろんメーカーのかたも読者ですから，このコーナーに応募していただいてもかまいません。鋭い切れ味を持った，すばらしいお便りをお待ちしています。

宛先：
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社「マイコンBASICマガジン」編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

■■■ 山下　章 イベント情報 ■■■

春休み前後は，イベントが多い。今月は，富山・大阪・名古屋・豊橋の4地区だ。イベント会場でおしゃべりしよう！

●X68000見体験フェアin富山
日時：3月17日(日)　13:00～17:00
会場：無線パーツ根塚店（☎0764-21-6822　担当：山本）

●X68000見体験フェアin大阪
日時：3月24日(日)　13:00～17:00
会場：㈱アイ・ツー大阪店（大阪市中央区難波千日前15-18 ☎06-632-0012）

●X68000 in TECHNO豊橋
日時：3月30日(土)
会場：テクノ豊橋（豊橋駅前・開発ビルパセオ3F　☎0532-52-1231）

●X68000 in TECHNO名古屋
日時：3月31日(日)
会場：テクノ名古屋（名古屋駅前・柳橋交差点西　☎052-581-1241）

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店 名	備 考
ガンフロンティア（タイトー）	1,742,240	G.M.C.発狂	モンキーハウス本館（福岡）	全６面クリア
殿様の野望〈１Ｐ〉（カプコン）	7,413,250	EXCEL-RVS GUN	ハイテクノーベル神保町（東京）	全面クリア 89.0%
雷 牙（テクモ）	2,506,020	知恵なき子G塔	モンキーハウス本館（福岡）	全２周クリア 残機×10
ニ モ（カプコン）	3,287,000	SPREAM-BEE 最後のドラ麻雀	ジョイフルランドヒノーズ下井草（東京）	全面クリア
剣 豪（アイレム）	3,125,300	G.M.C.おかぴ	モンキーハウス本館（福岡）	全２周クリア
エドワードランディ（データイースト）	2,316,710	Mr.まさし君(復)（(復)は復活の復）	PC早稲田（東京）	全面クリア
スパイナルブレーカーズ（ビデオシステム）	3,166,610	SURPASSER 千人斬ならずY.T	ウイルトークタイトー大街道（愛媛）	全７面クリア 975匹殺し
スーパーパン〈ツアーモード〉（ミッチェル）	9,560,350	新宿和幸YAMATO	荏原ゲームコーナー（東京）	全50面クリア
リーグボウリング〈スコアゲーム〉（SNK）	299	NAKARIN	神宮前CH（宮城）	
ドラゴンセイバー（ナムコ）	2,177,340	HYAKU-DSK R,WⓁ(悟)(痛)	タイトーイン002スタジアム（大阪）	全９面クリア 卵×９
ブラッドブラザース（テクモ）	全８店にてクリア			
エスケープキッズ（コナミ）	277面	G.M.C.おかぴ	モンキーハウス本館（福岡）	GOLD＝2050
サンダーフォースAC（セガ/テクノソフト）	2,404,310	㊗IGA御帰環 HST(お)SPT	荏原ゲームコーナー（東京）	全面クリア
ファイナルファイト（カプコン）	4,863,930	トリスメニストスFC ⒻSSC-VAP	PC巣鴨（東京）	全面クリア ハガー使用
パンクショット（コナミ）	152	全国２店にて達成		全５ステージクリア
GPライダー（セガ）	0′44″57	IGAと同級生！ マーキスOYA-G	荏原ゲームコーナー（東京）	P＝105
サイバーリップ（SNK/アルファ電子）	441,700	KOMEGUNY	PC駒沢（東京）	全面クリア

この原稿を書いていながらも，AOUに行ったら期待の新作は，あるのだろうかなどとついつい考えてしまう今日この頃です。それでは解説にいってみましょう。まずは，超ムズゲーム『ガンフロンティア』です。いやー最初は，クリアしても100万点前後だったのに２面の稼ぎが見つかってから一気に点がのびました。しかし稼いだ後のザコキャラのタマの撃ちかたの激しいこと。しかしそれでもクリアはでてしまう。いやーお見事。

つぎに『殿様の野望』ですが，この手のゲームは，いつものことながら問題をいかに覚えるかが勝負のわかれ目ですね。『雷牙』もすでに２周クリアによる争いです。残機１機４万点なので，ランダム１UPがいくつでるかにかかっているのか？

『剣豪』は，コンティニューすると１周しかできませんが，１コインでいくとちゃんと２周目があるんですよね。

『ブラッドブラザーズ』は，永パが確認されたとのことなので今月１か月だけ白星による集計をさせていただきました。『エスケープキッズ』は，非常におもしろいゲームだと思うんですが，なれてしまうと終わらないというゲームのようですね。一部でコース別タイム集計をしてほしいというご意見ももらっているのですが，これについては検討中です。

あとは，久々にサイバリオンの実戦編が更新されています。その他のハイスコアは，最後のページでまとめて載せておきましたのでよろしく。

（宮塚＆やんま）

■パイプドリーム（ビデオシステム）：１Ｐ

コース	スコア	スコアラー	店 名
Ａコース	4,085,600	管研UYK	BC京都（京都）
Ｂコース	3,744,260	WZH	BC京都（京都）
Ｃコース	5,126,340	管研UYK	BC京都（京都）

■パイプドリーム（ビデオシステム）：２Ｐ

コース	スコア	スコアラー	店 名
Ａコース	7,526,210	てった＆もみ	PC星ヶ丘（愛知）
Ｂコース	6,893,570	もみ＆てった	PC星ヶ丘（愛知）
Ｃコース	9,525,310	UYK＆大明神	PC星ヶ丘（愛知）

■キャメルトライ（タイトー）：タイム集計

コース	タイム	スコアラー	店 名
スペシャル	0′57″1	TYRANT-キャメ㊫ R.K	ハイテクノーベル神保町（東京）
エキスパート	※0′43″8	TYRANT-キャメ㊫ MAC	ハイテクノーベル神保町（東京）
ビギナー	0′45″0	TYRANT-キャメ㊫ MAC(夫)	ハイテクノーベル神保町（東京）

■キャメルトライ（タイトー）：スコア集計

コース	スコア	スコアラー	店 名
スペシャル	※ 9,999,999	TYR-キャメ㊫MAC (夫)とR.K	ハイテクノーベル神保町（東京）
エキスパート	9,999,999	２店にて達成	
ビギナー	1,144,260	TYR-キャメ㊫MAC (夫)	ハイテクノーベル神保町（東京）

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10　☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイスマッシャー（1P）	3,453,990	OAM-MRX®	1coin 4周目
ギャルズパニック（1P）	1,098,600	ウッディー・もり	ALL 1coin
ピットファイター（1P）	111,690	[illegible]	R-7
パウンドフォーパウンド（1P）	279,985,000	GOM	R-7で負け
ジョイジョイキッド（1P）	85,900	おにのゲーマー	3-4 GIRL
パンクショット（?）	142	みやちゃん・しんちゃん	ALL ?coin
エドワードランディ（1P）	14,635	これは面白いって, by まさひで	R-3 1coin
ガンフロンティア（1P）	236,600	すがわらまさひで	5面

ハイテクランドセガ五所川原店　青森
青森県五所川原市上平井町3-1　☎0173-34-8050

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーフォースAC	303,510	菊×2	S=5
琥球	308,940	COチアナコンダ	R=15
コラムスII	19,694	会孝幸一郎	S=6 L=152
コラムス	25,032,026	OGC-AH©	L=295+α J=9999+α
ボナンザブラザーズ（1P）	314,400	ミステリーゾーン XXX	S=10
ボナンザブラザーズ（2P）	422,600	T.J & M.Y	S=8
ムーンウォーカー	201,890	マイケルジャクソン Jr.	全面クリアー
スーパーマスターズ	−16	ストロベリー将太	ALL ノーマル設定
G-LOC	2'53"4	OGC-AH©	ALL ノーマル設定
ブロクシード	268,742	ATS	

ゲームタウン　福島
福島県福島市万世町1-26　☎0245-21-5396

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★パンクショット（1P）	152	NOK-(鳥)-モヒ(研)	ALL ノーマル
殿様の野望（1P・信長使用）	3,364,850	呪ってやる〜! NOK(鳥)-殿(研)	92.3% ALL
スーパーパン（ツアーモード）	5,263,170	感電死作戦決行! P/(郷)(鳴)(悠)	3-40 ノーマル
スーパーパン（パニックモード）	1,881,050	不動産がライバル! P/(郷)(鳴)(悠)	LV-54 ノーマル
ファイナルファイト（1P・ガイ）	3,733,050	三角飛びした〜い MML-YOU(夫)!	ALL ノーマル(連)付
ファイナルファイト（1P・コーディ）	3,519,150	テレレ〜!?引越 P/(郷)(鳴)(悠)	ALL ノーマル(連)付
ファイナルファイト（1P・ハガー）	3,723,810	危機一髪!! NOK(鳥)	ALL ノーマル(連)付
求人情報!	春から福島に来る方で	我こそゲーマーだと思う方,当店まで	遊びに来てね!!

プレイシティキャロット室蘭　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
雷牙（1P）	1,915,470	3日目でクリアしたあっちゃん	ALL 残5 ノーマル
ドラゴンセイバー（1P）	1,012,390	あっちゃんだよ〜ん!	ALL 残5 ノーマル
スパイナルブレーカーズ（1P）	1,966,370	ロードヒーティング男のメロー君!	ALL 41% KILL586
殿様の野望（1P）	716,550	1,2,3,だーー!のかさしま	87.7% 武田使用
パウンドフォーパウンド（1P）	206,480,000	悪の帝王フローよし	6人目 ノーマル
パンクショット（2P）	146	AVG-なめこ汁-B・B	ALL 3分設定
スカイスマッシャー（1P）	1,974,800	150万!?つつつ!片腹いたいわ!	2-4 ノーマル
USネイビー（(連)付き・1P）	2,362,550	(C,T)²ゆっきょん	ALL F18 ノーマル
マジックソード（1P）	5,056,387	R.P.G夕紀 & ミュ	ALL ノーマル
パイプドリーム（追悼記念）	1,473,560	(C,T)²ゆっきょん	Aコース クリア

プレイランドチャンプ　青森
青森県五所川原市大町35　☎0173-35-7454

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（1P）	210,910	T.S	ステージ6 ノーマル
ドラゴンセイバー（1P）	1,002,950	一度は見たい?ちびま○こ	ALL イージー
ピストル大名の冒険（オールドver.）	597,100	E-SWAT'S MOU©	ALL イージー
パンクショット（1P）	114	うっ!出ちゃったー!!	ALL ノーマル
パンクショット（1P）	110	きぐあな,わったどふだげでけらーっ!	ALL ノーマル
ガンフロンティア	スコア申請受付中!	機数,およびゲームランクなどは,すべ	てイージーの設定です。
マジックソード（1P）	12,735,545	STM	ALL イージー
ドラゴンブリード（1P）	368,600	ルパンIV世	ステージ4 イージー

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー	1,529,370	地獄龍特攻隊長 大倉まさお(ス)	ノーマル3機 ALL
雷牙（1P側）	2,077,170	香す美バキューム RAM-(死)	イージー3機 ALL
殿様の野望	1,002,350	杉田勘九郎from麻布	ノーマル ALL 北条
エドワードランディ	641,110	地獄龍はかいまじん	ノーマル ALL
スカイスマッシャー	3,556,050	ごぶOAC CHOKU	ノーマル3機 4周目連射有
MJ-12	869,980	TOP-TPF-地獄龍一宇塚利一(ヒ)	イージー S=3ALL
ガンフロンティア	1,087,350	やばいぞD,S(号)	ノーマル3機 ALL
ダブルドラゴンIII	全面クリア	つくばアクションクラブ	イージー ALL
パンクショット	130	杉田勘九郎from麻布	ノーマル ALL
ジョイジョイキッド	おもて6-10	NAZO	ノーマル 男の方使用

コミュティスペースNTK2店合同　北海道
北海道恵庭市本町113番地　☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンフロンティア	212,630	KAN²	ノーマル 4面 (連)なし
スカイスマッシャー	1,946,020	平塚　聖司くん	ノーマル (連)なし
エスケープキッズ	23面	バケモンドコドン	ノーマル
殿様の野望	275,650	SPIさん	ノーマル 1コイン
ドラゴンセイバー	244,200	T♣SHIGE	ノーマル 7面
☆ブラッドブラザーズ	2,439,690	KAN 今年の恵中は,オレが仕切る!	ノーマル ALL
ピットファイター	602,180	高屋くんだよーん	ノーマル 1コインTY
GPライダー（マニュアル）	44"89	JAF-MYM	ノーマル 105pts
サンダーフォースAC	2,332,200	JAF-MYM	ノーマル (連)なし
リーグボウリング（フラッシュ）	2,609	B.C.G	ノーマル

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1　☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー	1,910,120	(高桑の弟子) MOC	ALL
ピストル大名の冒険	497,500	鶴八田-つくだに 谷地田☆セシール	ALL
コラムス（ハード）	26,647,904	ジュエリーまつもと	LV295 J=9999
コラムス（女性部門ハード）	12,897,188	鶴八田-グレイトヤンキー ネコさん	LV238 J=8027
殿様の野望	1,981,050	鶴八田-ジェエリー まつもと	90.8% ALL
パンクショット	124	あっち	ALL
MJ-12	938,180	NHK	ALL
スパイナルブレーカーズ	2,410,370	(高桑の弟子)MOO	ALL BADエンド
スパイナルブレーカーズ	2,251,430	鶴八田インテグラ奇性獣	ALL ハッピエンド
沙羅曼蛇	1,803,000	鶴八田-あばれん坊天狗 うわさの男(よ)	3-5 穴うめ

プレイシティキャロット日立店　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エドワードランディ（1P）	651,901	疾斗 Show	最終面
ガンフロンティア（1P）	1,183,690	やばいぞD・S(号)	ALL (連) 1ミス
雷牙（1P）	1,456,140	疾斗 Show	2-6
殿様の野望（1P）	2,701,900	NAZOと アシスト×7	ALL 徳川 92.6%
ダブルドラゴンIII（1P）	全面クリア	ねこ	陳兄弟使用
パウンドフォーパウンド（1P）	369,155,000	疾斗　昇	VSチャンプ
ドラゴンセイバー（1P）	2,119,500	NAZO	ALL (連) ♡×9
パンクショット（1P）	90	TAM	ALL
パイプドリーム（Cコース）	5,032,990	NAZO	ALL
ジョイジョイキッド（1P）	423,800	NAZO	裏3-9

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
殿様の野望	1,567,000	HOZAKY-元祖 Y・F	ALL 91.2% 家康
ブラッドブラザーズ（(連)）	3,320,280	ぼやきのK（不良公務員）	ALL 1up×2
ガンフロンティア（(連)）	846,510	あつし（遅刻常習犯）	ALL
パンクショット（必殺技ボタン付）	128	ぼやきのK	ALL
剣豪	1,186,400	あつし	2-4
ドラゴンセイバー（(連)・New Ver）	1,927,670	あつし	ALL ノーミス 残7
リーグボウリング（フラッシュ）	2,209	ぼやきのK	B=15
USネイビー（(連)・F/A-18）	2,513,900	HU-DOGE-SCI	ALL PB×8
ニモ	1,703,100	あつし	ALL
サンダーフォースAC（(連)）	2,341,150	あつし	ALL ノーミス 残11

プレイランドファンタジー　宮城
宮城県仙台市青葉区中央1-7-6　☎022-261-6911

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パンクショット（1P）	128	SPREAM-もっきゃ χFM音源ゆ	ノーマル ALL
ブラッドブラザーズ	844,450	怒羅槍-Ryu(ジ)	ノーマル 5-4
レーザーゴースト	1,659,500	SPR-Y.U(天)(将)	ALL 100%×1
マジックソード	11,764,359	DSR	ノーマル ALL
スペースガン	全面クリア	DSR	ノーマル 1コイン
雷電	4,391,620	MML-YOU(天)!	2-6 赤
エスケープキッズ	114面	つかれたよ! SPR-Y.U(天)(将)	ノーマル 1コイン
雷牙	1,913,240	怒羅槍-Ryu(ジ)	全2周クリア 残6

プレイシティキャロット宇都宮店　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（レッドドラゴン使用）	1,126,150	N,H	ALL
雷牙（1P）	1,702,580	香す美バキューム RAM-(死)	ALL 残0
MJ-12	911,800	TPF-地獄龍隊長ヤンキーまさお(ヒ)	ALL
スカイスマッシャー	3,330,370	©	1コイン 4周目
パンクショット	134	YOG SOTHOTH	ALL
スパイナルブレーカー	1,670,450	H,Sだ	1コイン R-7
ガンフロンティア	175,720	A.M.P さらちゃん	R-4

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（1P・(連)付き）	1,743,920	SGTα-西脇君だよ	ALL 残×7
パンクショット（1P）	122	T.S	ALL
ガンフロンティア（1P・(連)付き）	853,340	SGTα-MASA君	ALL
シスコヒート	477,970	中川剛の知り合いのWHIM-M.A	12'13"6 の友達の師匠
スカイスマッシャー（1P・(連)付き）	4,123,120	HU-DOGE-SCI	4周目
パウンドフォーパウンド（1P）	37,364,600	BMT-つかP	ALL
雷牙（1P）	1,490,960	HU-DOGE-SCI	2周目6面
スパイナルブレーカーズ（1P）	1,713,720	もち	最終ボス 46%
殿様の野望（1P）	91年F1世界選手権大予想	ドライバーコンストラクター	A. プロスト フェラーリ
エドワードランディ（1P）	3/10 アメリカGP大予想	1位：N. ピケ　2ナ 3位:A. セナ	位：S. モデ（さとる）

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8　☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
GPライダー（6速ノーマル設定）	0'44"84	GRT-2号 しろうちゃん	DP=105 オール1位
GPライダー（ATノーマル設定）	0'45"18	GRT-会長 (6) ゴキブリレーシング	DP=105 オール1位
サンダーフォースAC（(連)　ノーマル設定）	2,393,630	EX-YUKIO,S	ALL
ファイナルラップ2（USA　ノーマル）	2'17"53	アネザキ	1人プレイ
琥球（イージー設定）	283,450	細谷　重男	1コイン14面
ファイナルファイト（ガイ(連)エブリー有）	3,370,310	RMC-SHO	ALL 残2
ファイナルファイト（コーディ(連)エブリ有）	2,916,610	GRT-会長 (6)	ALL
MJ-12（(連)・ノーマル設定）	768,600	マサユ教 教祖雅之を信じよう。LAN	ALL
スーパーフォーミュラ（チャンピオン）	5'36"397	TAU	ALL ノーマル設定
スーパーパン（1P・パニックモード）	458,700	RMC-SHO	LV62

ハイテクセガ高崎店　群馬
群馬県高崎市中紺屋10　☎0273-25-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスケープキッズ（ノーマル設定）	100面クリア	ESSAY GRF-てちゃく	※連なし 桐生店トイレの為中止
A.B.Cop（ノーマル設定）	71,672,230	ESSAY-SOL	エキストラALL
雷牙（ノーマル・3機設定）	1,765,070	ESSAY GRF-てちゃく	全2周ALL 残2 ※連なし
レーザーゴースト（ノーマル設定）	4,482,200	ESSAY GRF-寿亭候	ALL (八)×4(1P)
MJ-12（ノーマル・3機設定）	スコア極秘	ESSAY(秘)新命明	ALL 残0 2Pver
パンクショット（ノーマル設定）	134	スコアラー極秘	エキストラALL 期待の新人
ガンフロンティア（ノーマル・3機設定）	1,020,730	ESSAY REO-SP	ALL ※連付き
★G-LOC（初級・ノーマル設定）	1'32"8	ESSAY(秘)新命明	ALL
クイズH.Q.（ノーマル設定）	105,000	ESSAY-AGF	ALL 限界スコア
★T.M.N.T（ノーマル設定）	950	印度象の雄叫び CSD-DAR	5人の為残3,ALL,ドナテルロ

チャレハイ通信

★PC琴似店（北海道）

●只今，ニュースウィートランドにナムコキャラ・ハンカチ入荷中（変な日本語……）限定品（？）なのでおさそいあわせのうえ，ご来店ください。

●カラオケBOX 3台，使用料無料です。1曲に付き100円でOK！

by スーファミで赤貧にあえぐ　さどる(店)

★プレイランドチャンプ（青森）

●最近，ハイスコアを申請する人が減少しています。NEW GAME以外でもどしどし申請してください。

★PC田町（東京）

●PC田町は，店内の模様がえにより，20%広くなりました(当社比)。さあ君もナウなヤングの集う，ゴッキゲンな店でハッスルしてみないか？

★PC鳥山（東京）

●当店は，ナムコの直営ですが，今頃になってファイナルラップ2が入荷しました。あとエスケープキッズの各面のベストタイム集計などをやってもおもしろいのでは？

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
雷牙	1,034,100	AOR	
殿様の野望（1P）	3,956,150	CRS-ROD	
バンクショット	68	C,S	
ブラッドブラザーズ	891,820	サスケ	
ドラゴンセイバー	829,030	シガキヨタカ	ライフ3
USネイビー	1,970,650	KAZ	
倉庫番DX	6,607,660	UED	
ファイナルファイト（ハガー）	2,528,370	GAL	
トライゴン	653,930	YOS	
ダライアスII	3,413,090	クボタ	

ハイテクランドセガベルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンフロンティア	278,260	EMBULEM 戦闘狂-ヌケガケ	5面 ノーマル
ピストル大名の冒険	695,600	EMBULEM 戦闘狂　ZED	ALL ノーマル
サンダーフォースAC	2,345,380	YK-3	ALL残11 ノーマル
サプライズアタック	549,050	KQA	ALL残2 ノーマル
スーパーモナコGP（オートマ）	6'27"62	DEW	DP=4356
スーパーハングオン（エキスパート）	8'59"11	POW(と)	
ダライアスII（ABEIMRW）	3,488,810	EMBULEM 戦闘狂-ヌケガケ	連射 ALL

柏ガリバー　千葉
千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階　☎0471-64-9818

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャルズパニック（1P）	1,233,800	PON	ALL ノーマル
スーパーパン（ツアーモード・1P）	7,248,510	たろー	ALL 残8
ブラッドブラザーズ（1P）	1,248,980	ブラブラ㊙　みみみみみ（残響音含む）	5-2 うっきー!!
パウンドフォーパウンド（ハードパンチャー）	470,530,000	部田-FLED-丸男	ALL IRKO
パイプドリーム（Bコース・1P）	3,701,410	みさとん	ノーミスALL 全埋×9
パイプドリーム（Aコース・2P）	7,433,510	火星人な警備員NOM(そ) & なん(世)	ノーミスALL 2P共
エドワードランディ（1P・EASY）	937,104	S-OEC	ALL 渋すぎる!
殿様の野望（1P）	2,023,600	みさとん	ALL 92.3%
ドラゴンセイバー（1P）	1,722,260	部田-FLED-丸男	ALL 残7 2ミス
ドラゴンセイバー（2P）	1,515,790	ざっくんどうし & AMPフィリアーネ	ALL 残1 ALL 残3

ゲームランドスバル　千葉
千葉県館山市北条1882-10　☎0470-22-1900

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー（連射付）	2,591,490	by JAX	ノーマル 1クレALL
殿様の野望	273,750	MINI	徳川 84.3%
ドラゴンセイバー（ライフ制）	1,030,430	RAS-JUN	1クレALL
MJ-12	838,920	Ref	1クレALL
ファイナルファイト（コーディー）	2,298,810	D-R改 "AGS" AGS-HIRYU	ステージ6
サプライズアタック	438,020	by JAX	7-3 P×4
バンクショット	108	J (S) W	1クレALL
マジックソード	12,247,911	Ref	
剣豪	……を入れて下さい!!	林さん，熊本さん．します。どうかっっ	どうかお願い by AGS
パイプドリーム ダブルドラゴン3	申請者募集中!!	ダブドラ3は，全面のみ集計します。	

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
千葉県鴨川市横渚867　☎04709-2-1155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンフロンティア	448,360	C-C	
ドラゴンセイバー	1,128,120	RASJUN	ALL
スカイスマッシャー	1,945,000	夜光	
ギャルズパニック	603,600	JON	ALL
ゴーストパイロット	1,382,100	EXCEL rose	
ニモ	1,348,900	CORE	
エスケープキッズ	STAGE-8	MARS	
コラムスII	27,164	F	
ビーストバスターズ	3,762,250	TOM CAT	
雷牙	460,390	WIN	

ゲームスポット　千葉
千葉県鴨川市前原8　☎04709-2-0334

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード	6,692,833	D-REVOLUTION ハマッテイル男CORE	F30 ALL
プラスアルファ（OLDシリーズ）	10,000,000＋α	EXCEL-rose	
ダークシール（OLDシリーズ）	1,040,250	EXCEL-rose	1COIN ALL
ダライアスII（OLDシリーズ）	3,509,480	NEI	Wクリア
ロストワールド（OLDシリーズ）	7,844,200	H.O	ALLクリア ハード
テトリス（OLDシリーズ）	999,999	B.TMARS 今さらテトリスだ(CORE)	ライン999 レベル 99
戦場の狼II	999,990	H.O	ALL
チキチキボーイズ	2,034,070	D-REVOLUTION	ALL
カダッシュ	49,027	CAN氏復活希望のCORE NEI僧侶使用	ALLクリア

ハイテクノーベル神保町店　東京
東京都千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★殿様の野望（1P）	7,413,250	EXCEL-RVS-GUN	ノーマルALL89.0%
エドワードランディ（1P）	1,030,604	Mr.まさし君	ノーマルALL
ガンフロンティア（1P）	1,072,100	TYR-ひとくちゃきたれNP	ノーマルALL ㊥
スパイナルブレーカーズ（1P）	2,029,040	TYR-なめ茸&つぼ漬け	ノーマルALL
スーパーフォーミュラ（W・C・シップ）	2'27"412	OZZY	ノーマル セナ使用
★キャメルトライ（ビギナータイム）	0'45"0	TYRANT-キャメ㊙-MAC(夫)	ノーマルALL黒玉
★キャメルトライ（ビギナー・スコア）	1,144,260	TYRANT-キャメ㊙-MAC(夫)	ノーマルALL黒玉
キャメルトライ（エキスパート・タイム）	0'43"8	TYRANT-キャメ㊙-MAC(夫)	ノーマルALL黒玉
★キャメルトライ（エキスパート・スコア）	9,999,990	TYR-キャメ㊙-MAC(夫)とR.K.	ノーマルALL，Drと赤犬
★キャメルトライ（スペシャル・タタイム）	0'57"1	TYRANT-キャメ㊙-R.K.	ノーマルALL黒玉

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-3452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（1P）	1,061,920	日吉の店員さんことAKA	残=7H×3 ノーミス．C
エドワードランディ（1P）	510,391	ACT-生井　郁	1C ノークリア
ピットファイター（TY）	592,010	トモヨシさん（ROJでえーす）	R9 W.EASY
ギャルズパニック（1P）	ALL100%	がんべあファンクラブ会員　はむはむ	
F-ZERO（MUTECITY）	1'59"86	ATM-エスパシ夫	
雷牙	入荷しました		
殿様の野望	入荷しました		

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-3887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
殿様の野望（1P）	6,900,350	CRS-RODクイズ鵬狂網宣範畠	ALL 徳川（92.3）
雷牙	2,174,170	MJS-YAO	ALL残9 1up×5
ドラゴンセイバー	1,725,830	とまとくん	ALL 残7 MISS×1
エスケープキッズ	13面	SPD	
バンクショット	126P	MJS-YAO	ALLクリア
ゴーストパイロット	1,112,800	火星団，らの字 ㊙	
サンダーフォースAC	2,371,140	MJS-YAO	ALLクリア
リーグボウリング（ストライク90）	750	究極のスッポンエキス・スッポン大王源	君も現役バリバリブー宣言
ジョイジョイキッド	185,100	睾丸，卵巣，肝臓エキスがギッシリ!!仕	5-3
ローラーゲーム	80-85	妻も奥さん孝行もスッポンでバッチリ!!	1Rで負ケタ

プレイシティキャロットTOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下1F　☎03-3494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパン（パニックモード）	2,450,050	MFC-軍曹㊗ 本物はコロース!!	ALL 残3
バンクショット（1P）	134	BONくん	ALL
パウンドフォーパウンド（1P）	464,010,000	土曜はバットとイザベルとわびこU・G	ALL ハードP使用
雷電（1P）	1,796,060	㊙DIN-PAN	2-0 2P側 ㊥有
MJ-12（1P）	956,680	けいちゃん㊗	ALL 連射なし
殿様の野望（1P）	1,264,100	一角の親父許すまじ!! U・G	91.2% 上杉使用
サンダーフォースAC（1P）	2,262,430	MFC-軍曹㊗㊙ ニセ者はコロース!	ALL 先月のスコア
ファイナルファイト（1P）	3,578,300	MRX®	ガイ使用 かせぎなし
雷牙（新入荷）	申請待ち	バランスめちゃくちゃ死んだら終わり!?	でも2周目は超アツ!!
『ようこ』が終わり，『てやんでえ』も終了	でも『おちゃめなふたご』	と『きんぎょ注意報』があればいい。	『ムサシ』もおもしろい。

荏原ゲームコーナー　東京
東京都品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
雷牙（1P）	2,492,100	IGA御勤め御苦労様です。　㊟SPT	ノーマルALL 残12
殿様の野望（1P）	4,438,100	やっぱり三好!! をう	ノーマルALL 三好使用
ガンフロンティア（1P）	1,024,260	IGAとはねり〜の仲! ねり〜白杉	ノーマルALL ㊥
エスケープキッズ（1P）	ROUND 99＋α	途中でやめた! EGC-㊗POW	ノーマルカンストではない
スカイスマッシャー（1P）	8,889,860	ブッ殺す!㊙㊙㊙㊙ JAG-WOP	ノーマル ㊥ 9-3
★サンダーフォースAC	2,404,310	㊗IGA御帰還! HST-㊟SPT	ノーマル ㊥ ALL
バンクショット（1P）	144	EGC-出ま夫 STR	ノーマル ALL
★スーパーパン（ツアー・1P）	9,560,350	新宿和幸 YAMATO	ノーマルALL 残11
★GPライダー（マニュアル・1P）	44"57	IGAと同級生! マーキスOYA-G	ノーマル 105pts
ファイナルファイト（ハガー）	4,635,460	エロマンガ愛好会会長 SSC-VAP	ノーマルALL 1機死亡

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-3427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー	1,722,660	毎日が憤死の連続 -ヌラ大塚-	クリア残6 ハート7発
エスケープキッズ	101面	明日も憤死だ! MGN-ヌラ大塚-	1クレジット 連なし
USネイビー	1,847,820	中野　悟	ノーマル F14
宇宙戦艦ゴモラ	137,900	ぴなくるぼーい!!（ピナ坊）	ノーマル
コラムス	538,900	ぴなくるぼーい!!（ぴなぼー）	ハードプレイ ノーマル設定
T.M.N.T	564	信玄十七代目	ノーマル 1コイン
ファイナルファイト	4,851,950	INS-CBZ もう限界	ALL連なし ハガー
ヴォルフィード	8,058,860	つっちゃん	クリア ノーマル
エドワードランディ	389,702	上北ぼーい!!（かみぼー）	証拠不十分
ムスタング	568,900	川崎のぴなくるぼーい大井に笑う!	1コイン 憤死。

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F　☎03-3424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンフロンティア（1P）	1,035,830	G.M.C.DAN	ALL，連射 ノーマル設定
スパイナルブレーカーズ（1P）	2,628,380	KOMEGUNY	ALL ノーマル設定
★サイバーリップ（1P・ノーマル）	441,700	KOMEGUNY	ALL3万/6万エブリ
雷牙（1P）	1,741,400	KSGな人 チョコ野郎	全2周クリア ノーマル設定
エドワードランディ（1P）	1,067,624	KSGな人	ALL ノーマル設定
スカイスマッシャー（1P）	10,000,000＋α	KSGな人（スマ夫）	10周目，ノーミス，連射
ギャルズパニック（1P）	1コインクリア	KSGな人 KOMEGUNY	駒沢ギャバ研会長STI(た)
ファイナルファイト（1P・コーディ）	3,641,180	まつおにやん	ALL，連射 ノーマル設定
ドラゴンセイバー（1P・イージー）	1,903,090	G.M.C.発狂君㊙	ALL，連射 そりゃ唯だべえ
殿様の野望		なぜかない! なぜない!	超即入荷希望

アトラスシティ　東京
東京都世田谷区松原2-46-5　☎03-3324-7704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
殿様の野望（1P）	5,036,750	VERTEX-朱雀　拓	1C ALL 91.8%
エドワードランディ（1P）	991,846	バビロンベーとし	1C ALL
ガンフロンティア（㊥付き）	1,067,450	すずのちゃん	1C ALL 残6
★ファイナルラップ2（ジャパン）	2'26"30	押し倒して何もしない男YSN'㊙㊙㊙	1人プレイ ノーマル
サンダーフォースAC（㊥付き）	2,403,650	和幸新宿組　D・P	1Cノーミス ALL残=11
ファイナルファイト（ハガー・㊥なし）	9,974,250	INS-CBZ	1C ALL
スカイスマッシャー（㊥付き）	3,700,910	VIP-IMO YSH'	1C 4周目
ドラゴンセイバー（㊥付き）	1,724,070	やってらんねーよまったく。Mar3	1C，ALL ノーミス
スーパーパン（ツアーモード）	8,773,080		1C ALL 残=8
エスケープキッズ	257＋α	めざせ統一 はぐれぶた	閉店時間だったので終了

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15 駅前中央ビル1F　☎03-3309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスケープキッズ	172面	WINK-ZEDさん	ノーマル
スパイナルブレーカーズ	2,012,270	M.C.K.	ALL ノーマル設定
スーパーバーガータイム	870,100	M.C.K.	ALL ノーマル設定
スカイスマッシャー	2,719,510	前川を英語で言うとOIL KING	3周目　最射 ノーマル設定
ドラゴンセイバー	2,139,820	2号	ALL　連射 ノーマル設定
ガンフロンティア	1,421,660	G.M.C.DAN ㊙	ALL　連射 ノーマル設定
雷牙	1,884,150	アメ横君	ALL ノーマル設定
雷電	1,765,140	㊙DIN-PAN	1-7 2P

★PC巣鴨（東京）

●キャロット日記復活しました。それに何と○イ○゛リ○ン入荷予定!!まだ「青春の思い出」などとは言わせません!!

by 世捨て人㊌㊐㊍

★東久留米CH（東京）

●この号がでるころには，中身がかわっているかもしれないけど，当店には，クラシック専用台があります。

★PC高田馬場（東京）

●この号がでるころには，ドライバーズアイが世にでていることでしょう。WR鈴鹿GP同様，ハマりまくるしかない！さらにUZは，全台50円シューティング・ゲームは，ほとんど連射付きです。I-24も熱い？PC高田馬場ではみな様のご来店をお待ちしております。

★PC駒沢店（東京）

●２月改装予定と書きましたが，３月に延期になりました。どうも失礼いたしました。

by マイクを持たせたら日本一長谷川法世のいとこことてつおさん＋お米屋さんのあつあつニモやん＋小柳店長

★ゲームセンターIC砧店&千歳船橋

●先月より載せていただきありがとうござい

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-3397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
雷牙	2,363,630	ウサ夫	ALL残11
ガンフロンティア	1,051,770	ONS	ALL2ミス
エスケープキッズ	233面＋α	重富　英和	時間切れ打切 残$1420
殿様の野望	4,526,400	ONQ-KNG	ALL 90.8%
サンダーフォースＡＣ	2,342,570	大旋風鬼-ファンタジーゾーン人Ⅱ	ノーミス ALL

ジョイランドヒノーズ下井草店　東京
東京都杉並区下井草2-44-7　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
雷牙（１Ｐ）	1,964,310	今,Lゾーンが熱い びっけ弱い君/(連)	全2周クリア 残×5 (連)
ガンフロンティア（１Ｐ）	1,169,090	G.M.C.DAN	ALL 連射付
★ニモ（１Ｐ）	3,287,000	SPREAM-BEE 最後のドラ麻雀	ALL,残0 連射付
パンクショット（１Ｐ）	130	コナミにテロリストを! EVL-WAT	ALL カルシウム不足
★ファイナルラップ２（イタリア）	2'17"78	VERTEX-INS-YSN'	1P,ALL
★マジックソード（１Ｐ）	15,339,349	バカアイドリアン FREEZIN'	全50階クリア 1コイン
ファイナルファイト（コーディー）	4,393,780	やまけんの爆発ウギャー(連)(酔)(酔)①(ミ)(ス)	ALL,残0 連射付
ファイナルファイト（ハガー）	4,219,290	ⒺSSC-VAP ピンクの服がステキ	ALL,残0 連射付
ナイトストライカー（Ｐゾーン）	90,031,250	5人揃ってゴチョンガーEVL-WAT	ALL P・B×6
スーパーパン（パニックモード）	9,953,300	G.M.C.DAN	LV99クリア

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パンクショット（１Ｐ）	118	JETS	ALL ノーマル
パウンドフォーパウンド	326,000	マーフィーズゴースト	ノーマル
ブラッドブラザーズ（１Ｐ）	1,150,630	MPSまいん	2-2 ノーマル
ドラゴンセイバー（１Ｐ）	1,755,330	PC鳥山の人	ALLハート 1upノーミス
スーパーパン（１Ｐ・ツアー）	4,495,700	泉川"舞蝶"純一	R3-39 ノーミス
ギャルズパニック（１Ｐ）	1,023,000	クソゲー	ALL ノーミス
スカイスマッシャー（１Ｐ）	3,475,070	MPS-まい'ん	4-3 ノーマル
ニモ（１Ｐ）	1,258,200	オグリキャップ	ALL,1コイン,ノーマル
雷電（１Ｐ）	8,324,190	みさと	3-2 ノーマル
ＵＳネイビー（１Ｐ）	9,002,960	BOM	記載なし ノーマル

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エドワードランディ	50円で 2,500円うそ	POCHIとMATでオールクリアー!!	コンティニューごりごり
ガンフロンティア	「俺これすきなんだよ」	これもやっぱりPOCHI	POCHIばかり。
パンクショット（１Ｐ）	138	JOY	でもDAN
ドラゴンセイバー（１Ｐ）	1,529,370	にせMAT でもPOCHI	ALL
ジョイジョイキッド（１Ｐ）	188,100	ERR	5-8
スーパーパン	「これはやるしかないよ」	いちばんうまいのはPOCHI	でもやるのは最初だけ
コラムス（L10）	19,815,724	CCB(LとJカンスト記念,やっと)	L295 J9999
雷牙（１Ｐ）	1,916,540	POCHI（あと12万か）	1コインオール 3ミス
殿様の野望（１Ｐ）	970,350	にせMAT だからPOCHI	1コイン マニア犬
ヴァンダイク（１Ｐ）	1,442,620	にせMAT それでもPOCHI	ラストボス 1コイン

プレジャーキャッスル＆YOU２　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーフォースＡＣ	2,402,040	荏原よりゲスト出演 HST-(a)SPT	ノーミスALL(連) ノーマル設定
★ＭＪ－12（１Ｐ）	1,242,940	オレをバカにするな EXL-AFC-T'	ALL,残0(連) ノーマル設定
スパイナルブレーカーズ（１Ｐ）	2,061,220	プリプリvsM.Cハマー負けねー(円)さん	1C,ALL(57.5%) ノーマル設定
Ａ．Ｂ．Ｃｏｐ	71,521,850	町田のぱしり屋EXL-RVS-NBG	1C,ALL ノーマル設定
★キャメルトライ（エキスパートスコア）	9,999,990＋α	ミーハー野郎EXL-ILE-FER夫	ALL,ドクター ノーマル設定
テトリス	ライン552でカンスト	カムバック桑原NSR!/byPOKEN	宿はモチⓎ家 ノーマル設定
★サプライズアタック	1,323,610	職業:激職 EXL-RVS-GUN	ALL,残1 ノーマル設定
キャッスルオブドラゴン	3,784,990	EXCEL横浜営業所 CYR-CBY	ALL,残0 ノーマル設定
ソニックブラストマン	366t	なんとかセイヤー byCYR-中村君	ステージクリア ノーマル設定
スカイスマッシャー	10,000,000＋α	ヤンサン愛読者EXL-RVS-GUN	10-4にて残4(連) ノーマル設定

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Ａ．Ｂ．Ｃｏｐ	72,109,260	MSO-10-LIE	ALL ノーマル
サンダーフォースＡＣ	2,397,120	和幸新宿組 MASTER・K	ALL,残11 ノーマル
スーパーパン（ツアーモード）	9,551,860	和幸新宿組　YAMATO	ALL,残9 ノーマル
ドラゴンセイバー（１Ｐ）	1,926,920	ニセ田中様 ELF○○ふせ字）	ALL 残7,卵
パウンドフォーパウンド（１Ｐ）	473,122,000	IBPY-MRO㊁	ALL ハード
★ファイナルファイト（１Ｐ・ハガー）	4,863,930	トリスメニストスFC ⓅSSC-VAP	ALL ノーマル
雷牙（１Ｐ）	1,468,480	Big Monkey	2-6 ノーマル

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パンクショット（１Ｐ）	130	Vamp会　庄司	ALL ノーマル
パイプドリーム（１Ｐ）	3,717,540	Wendy	B-ALL ノーマル
パイプドリーム（１Ｐ）	5,055,510	ぴいにょ	C-ALL ノーマル
ウイニングラン鈴鹿ＧＰ	26"701	222E	予選タイム
サンダージョーズ		希少価値!	
フォゾン		またもや OLDGAME!	別のゲームになってるかも

プレイシティキャロット高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15　☎03-3362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパイナルブレーカーズ（１Ｐ）	1,772,830	小柳進一（M,C焼肉には,弱い）	ALL H=27.6%
ガンフロンティア（１Ｐ）	863,220	とまとくん	ALL
ＭＪ－12	796,620	いくこが漫画家B,Dくん	ALL
ドラゴンセイバー	2,131,950	とまとくん	ALL 残×9
サンダーフォースＡＣ	2,389,410	ボンレスまるおにささぐ超じじー	ALL
ピットファイター	874,480	あ．ひるいなき くわえるしゃっちょ	最終面で死亡
エドワードランディ（１Ｐ）	467,263	Mr.まさし君	ALL 残P114400
雷牙（１Ｐ）	1,963,460	日吉の店員さんこと AKA	ALL 残×7
殿様の野望（１Ｐ）	3,822,550	CAB	ALL 95.2%

プレイシティキャロット早稲田　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-3202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★エドワードランディ（１Ｐ）	2,316,710	Mr.まさし君(復)（(復)は復活の復）	1コインALL カウンタ2回
マジックソード（１Ｐ）	9,598,218	永井　秀和(男)	1コイン ALL
ムスタング（１Ｐ）	431,800	じみへん	
Ｆ－ＺＥＲＯ（ミュートシティ・Ｉ）	1LAP目 25"81	カーナンバー27 Ⓡ	自車=赤 敵車=黄
Ｆ－ＺＥＲＯ（ビッグブルー・Ｐ）	2'09"73	カーナンバー27 Ⓡ	自車=赤 敵車=黄

ゲームセンターＩＣ砧店＆千歳船橋店　東京
東京都世田谷区砧5-1-18 サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（4匹・ノーマル(連)）	306,960	島流し	R9
ジョイジョイキッド（１Ｐ・ノーマル）	239,500	MARVEL-RT	6-10
宇宙戦艦ゴモラ（ノーマル(連)）	536,100	無理に決まってる!	R9 T=1453
スカイスマッシャー（イージー(連)）	4,427,510	遊佐派Ⓟ	5周目1面
殿様の野望（ノーマル）	1,185,250	LAPY-LAPだ!	87.7% 1COIN
マジックソード（ノーマル）	13,226,846	MARVEL-RT	ALL
パンクショット（３分・ノーマル）	174	YBB	ALL
パロディウスだ!（ノーマル）	1,023,300	YAMU!	2周目3面 ツインビー
バミューダトライアングル（ノーマル）	1,592,710	作戦終了繰り返す。作戦終了!	ALL
ＳＲＤ（大和部門）	9,948,660	INFINITE-日向陽	16周目1面 ノーマル

ゲームセンターＵＦＯ　東京
東京都町田市旭町1-7-5　☎0427-29-5603

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスケープキッズ（１Ｐ）	37面	ドーピングがすべて URX-BT,(美)	(連)なし 1コイン
サンダーフォースＡＣ	2,393,480	和幸-NGC-TEX	ALL (連)
ドラゴンセイバー（１Ｐ）	1,946,230	えるふ	ALL,(連) 1ミス
ニモ（１Ｐ）	1,632,900	グランドスラム達成（バイトの）BT.	ALL,(連) 残0
ピットファイター（１Ｐ）	703,040	URX-緑の少年	10人目 TY
ダブルドラゴンⅢ（１Ｐ）	ALL	AGOって人と トレンディSKG(男)	
ブラッドブラザーズ（１Ｐ）	12,000,310	渋カジの似合う男 URX-SKG	
ジョイジョイキッド	356,000	部長さん	表6-9
コラムス	2,024,790	FIOBAN	うちの店の部長です

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（１Ｐ）	171,480	GYU	4面 イージー設定
パウンドフォーパウンド（１Ｐ）	359,085,000	ポコペン佐藤	8面 ノーマル設定
ＵＳネイビー（１Ｐ）	1,864,090	SYU	ALL F-18 イージー設定
パンクショット（１Ｐ）	pt=106	晃くん	ALL ノーマル設定
宇宙戦艦ゴモラ（１Ｐ）	610,200	ASC	9面 イージー設定
倉庫番ＤＸ	36面	RAG・T-TEM	面数優先 ノーマル設定
パイプドリーム（Ｃコース）	4,026,710	マスタ吉くん	ALL ノーマル設定
パイプドリーム（Ｂコース）	3,123,840	プヨ吉くん	ALL ノーマル設定
パイプドリーム（Ａコース）	3,045,600	(帯)中村	ALL ノーマル設定
剣豪		スコア申告者なし	

ゲームセンターコパⅢ　神奈川
神奈川県秦野市南矢名62-42　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
剣豪（１Ｐ）	1,686,500	幻のテンプルを撃て N.ARC-MIT	2-5 ノーマル設定
殿様の野望（１Ｐ・ノーマル）	5,187,550	受験の帰りだよ!! ONQ-KNG	ALL　武田 92.5%
ゴーストパイロット（１Ｐ）	3,116,900	そして野獣は甦った 矢吹丈(ゲロなし)	ST12ボス ノーマル (連)
ガンフロンティア（１Ｐ）	843,240	あいつが燃える男! カーロス・リベラ	ALL残×3 ノーマル (連)
ガンフロンティア（２Ｐトータル）	1,209,850	N.ARC-SUP N.ARC-IZA	二人共ALL 二人残5 (連)
パンクショット（１Ｐ）	PTS=138	MCハマダ(黒)(人) N.ARC-SUP	ALL 工場出荷設定
バルーンブラザーズ	4,789,280	二時間が限度? RAG.T-TEM	L=1727 ノーマル設定
★ファイナルラップ２（イタリア）	2'17"88	疲れきっててスピンしまくり!!MCO	ALL　1P ノーマル設定
パロディウスだ!（ツインビー）	2,244,600	次回2周クリア予定 影武者!!かまし	2-7 (連) マニュアル
マジックソード（１Ｐ）	13,448,957	お金拾ってスーパープレイ!!かまし	ALL ノーマル設定

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（ニューバージョン）	1,735,830	ひーくん!	ALL(連)なし 1UP×2
スカイスマッシャー	3,326,350	JOB-あつし（しばらく休業）	4-1 (連)なし やる時間なし
ジョイジョイキッド	277,600	EGG	6-7
ＭＪ－12		申請者なし	今月 こればっか

プレイランド長岡駅前店　新潟
新潟県長岡市城内町2-3-12 イトーヨーカドー6F　☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード（ノーマル）	8,436,598	大覚	1コイン ALL
ＵＳネイビー（ノーマル）	2,402,170	M.M	万引技なしALL 連射付き
サンダーフォースＡＣ（ノーマル）	2,326,130	Y	1コイン ALL
ニモ（ノーマル）	1,238,900	ANDET-H.T	1コイン ALL
エビルストーン（ノーマル）	3,631,100	ANDET-SYO	3周目-5面
スカイスマッシャー（ノーマル）	1,584,450	ANDET-H.T	1周クリア
アウトゾーン（ノーマル）	9,999,999	Y	704% ノーミス
ＭＪ－12（ノーマル）	730,720	みや²D	1コイン ALL
Ａ．Ｂ．Ｃｏｐ（ノーマル）	60,310,050	ABC	
ガンフロンティア（ノーマル）	152,260	ABC	まだまだ

ます。ゲーマーの方，土・日のご来店お待ちしております。ボードの在庫も200以上あるのでとくにグラディウス等のシューティング・リクエストをぜひとも店内ノートにご記入ください。(つぎの日には入る。入れてしまう店長)
★ゲームセンターコパⅢ(神奈川)
●受験の帰りに遊んでいってもらってどうもありがとうございました。つぎのご来店をお待ちしております。　by 店長&常連より
★ゲームランドウイング(静岡)
●ナムコの切りふだ「ドライバーズアイ」ついに発売へ！ナムコ神話の復活か？
そしてセガから32ビット「ラッドモビール」が発売。今大型筐体があついぜ！
★ファミリータウンメルヘンランド豊田(愛知)
●最近これだ！といえる機械がでていない…。ファイナルファイトぐらい遊べるゲームの出現を求むぞ！
★ジョイランドタイトー草津(滋賀)
●ナイトストライカーはまだまだ熱いぞ！フーパーフォーミュラーますます人気上昇中！
★セガニュー光ゲームセンター
●最近は，入れ替えが多いせいか，スコア申請が一つもこないまま消えていくゲームが増

ゲームセンター101&UFO　新潟
新潟県新潟市小針上山6-12　☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパイナルブレーカー（1P）	1,524,860	FGK-ノートンVSベイダー戦希望!!	ALL 48.4%
ブラッドブラザーズ（1P）	1,146,790	VAL-ZIV㊙	5-1 1up×2
パウンドフォーパウンド（スピードボクサー）	463,410,000	FGK-クリ丸 3・30ドーム激震!!	ALL ノーマル設定
ドラゴンセイバー（1P）	946,870	3・21橋本真也3回目のTホーム戦希望	ALLⓀ残2 ノーマル設定
スカイスマッシャー（1P）	2,866,790	3・21ドーム・ライガーVS浅井希望!!	3周目 ノーマル設定
スーパーパン（2P・パニック）	1,923,400	スーパーパニックでめざせ3000万点	ALL 残4 残3 12/19の記録
スーパーパン（1P・ツアー）	9,157,690	FGK-スパ㊎パトリオットⓂTOM	ALL残11 ノーマル設定
スーパーパン（1P・パニック）	9,940,050	FGK-TOM 船木VS佐野戦希望!!	ALL 残2 ノーマル設定
スーパーパン（2P・ツアー）	8,953,740	FGK-リージョン・オブ・ドゥーム!!	ALL 残4 残3
パロディウスだ!（3番）	1,208,700	クイズ宿題を忘れました	2-3 マニュアル

ウィルトークタイトー古町店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパイナルブレーカーズ（1P）	2,570,130	ARRøW-FAI	ALL ノーマル
コラムスII	10面	雪月花あやめ（アイドルフェチ）	11面で
ガンフロンティア（2P）	963,890	AMP-桜木ルイ AMP-野坂なつみ	ALL (連)付き
ギャルズパニック（1P）	469,200	VAL-ZIV㊙	ALL
マジックソード（1P）	13,312,018	AMP-K,L㊕	ALL
G-LOC（中級）	3'14"5	FGK-MARYⓐ	ALL ノーミス
鮫!鮫!鮫!（1PVER）	1,452,250	VAL-ZIV㊙	8-10 (連)付き
キャッスルオブドラゴン	1,024,600	VAL-クソゲー愛好家?ⓩ	6面
ギガンデス	1,338,500	血鬼血鬼少年	7面
スーパーフォーミュラー（ワールドCS）	5'38"460	かずちゃん	レバー DP36

ゲームイン金沢　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（1P）	1,328,620	KRT-KOS	ALL 連付き
ガンフロンティア（1P）	344,170	B,J	5面 連付き
サンダーフォースAC（1P）	2,339,220	LUCKY-成人!星人!!α遊星人!!!	ALL ノーマル連有
スカイスマッシャー（1P）	2,655,240	B,J	3周目 ノーマル連有
戦極の野望（1P）	114,650	田楽寺MSK.	69.2% 毛利元就
パウンドフォーパウンド（1P）	341,864,000	㊎ORC	ALL スピードB
倉庫番DX（1P）	53,611,620	116H8番. ゴミ・コバケン	ALL
オーライル（1P）	8,412,170	水島屋警省"仙台に永住希望"豊㊙	ALL
コラムスII（カダッシュ）	32,593	ねこ	R.8 J.763
カダッシュ（1P）	60,000+α	116H8番ゴミ. コバクン 他数名	ALL

ハイテクセガ金沢店　石川
石川県金沢市片町1-3-9　☎0762-21-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
雷牙（ノーマル）	2,278,960	すさまG-Rカモネⓒ	ALL残×10 ノーミス
A.B.Cop（ノーマル）	71,218,560	MS-ずんたたばあっち（ボワ夫とオヤ	ALL ジの仲は良）
サンダーフォースAC（ノーマル）	2,395,210	すさまG-Rカモネⓒ	ALL 連付 ノーミス
ドラゴンセイバー（ノーマル）	1,924,650	ひかりK,O	ALL 連付 ノーミス
ガンフロンティア（ノーマル）	364,540	すさまG-Rカモネⓒ	R5 連付 オルサケ
バンクショット（ノーマル）	124	魔神衆邪神ORC	ALL 必殺ボタン付
パウンドフォーパウンド（ノーマル）	306,973,000	魔神衆邪神ORC	8人目 スピードマン
スーパーパン（ツアー）	7,260,890	鬼妃氏START	ALL 残2
マジックソード（ノーマル）	13,441,086	GOR-NZM	ALL ゼニボタン付
★SDI（完全パーフェクト）	79,637,860	やんちゃ姫GTOⓇ TM	7-493200 音出ないよ

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（2P）	6面	― GAL	ノーマル
USネイビー	2,270,360	FNL-KWAO	ノーマル ALL(連)なし
バンクショット	120	H,K	ノーマル ALL
ファイナルファイト	2,876,980	K,K,K	ベルガーにて死 ム, 無念
マジックソード	2,402,134	春日 翔飛	FROOA31 ノーマル
マジックソード	1,878,398	春日 翔飛	FROOA29 裏 ノーマル
琥球（ノーマル）	200,700	―	1コイン 11面
アウトゾーン	9,999,999	FNL-KWAO	ノーマル 999%残5
忍者コンバット（(連)部門）	ALLクリア	SHS-GAL	ノーマル 1クレ
ゼロウイング（(連)部門）	1,700,000+α	―	2周目7面 ノーマル

西銀座ゲームプラザ　山梨
山梨県甲府市中央1-12-43　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦極の野望	253,300	POP	正解率75% ノーマル設定
雷牙	1,761,580	ANP	ALL 残ボーナス×2
リーグボウリング	258	TAN=タヌキ	工場出荷
バンクショット	P=120	RENAULT	ALL ノーマル設定
ドラゴンセイバー	1,943,650	KEI	ALL 残=7
ニモ	1,333,100	ANP	ALL ノーマル設定
サンダー&ライトニング	67,518,340	HOS	3-5 ノーマル設定
パロディウスだ!（ビッグバイパー）	1,173,700	ANP	マニュアル 2-1
ジョイジョイキッド	310,400	ANP	6-9 工場出荷
パウンドフォーパウンド（スピードボクサー）	205,564,000	NTM	R=6

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ニモ	1,318,700	TEI	ALL
パウンドフォーパウンド	205,369,0000	久保島	6人目 スピード
バンクショット	128	RENAULT	ALL
ガンフロンティア	361,650	KEI	5面ボス前
ブラッドブラザーズ	751,180	桃成	4-3

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
雷牙（1P）	2,381,020	NARC-U11 紫童子	ALL!!残11 連射付
ドラゴンセイバー（1P）	2,166,090	えむてい♡	ALL!!残9 連射付
ブラッドブラザーズ（1P）	2,897,240	NARC-U11 紫童子	5-4 1up×2
ガンフロンティア（1P）	875,440	えむてい♡	残3ALL!! 連射付
サンダーフォースAC	2,389,020	とらぶる め〜か〜	ALL!!残11 連射付
ニモ（1P）	1,441,500	NARC-Uø6 TMN・RAY	ALL!!残1 連射付
バンクショット（1P）	126	NARC-U18 ALEPH 俺様だ	ALL!!
ファイナルファイト（1P・連射付）	3,932,810	えむてい♡	ALL!! コーディー
デンジャラスシード（連射付）	3,845,150	SAT	ALL!! 連付
マジックソード（1P）	10,186,918	NARC-U16 BUD-TABBY	ALL!!

ナムコジャスコ諏訪店　長野
長野県諏訪郡下諏訪町湖浜6133　☎0266-28-6242

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブラッドブラザーズ	1,235,390	EPT-H,S	1コイン 5-2
マジックソード	10,716,452	MAS	1コイン ALL
ダークシール（パード使用）	919,150	DES-HUN	1コイン ALL
ジョイジョイキッド	249,600	Y,S	1コイン 6-6
ブロクシード	ライン 236	A,K	レベル56 連付
アイレムエアデュエル	744,100	EPT-H,S	1コイン 2-3 連付
NAM-1975	959,900	GAC	1コイン ALL
バブルボブル	9,999,990	APOⓢ	1コイン ALL残13
ガンフロンティア	申請者なし		連付です

がらん3　長野
長野県伊那市大字伊那1951の16　☎0265-73-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー	1,715,820	PST-NPIP	ALL 1UP×2
ファイナルファイト	2,806,110	GRIFIN	6面ボス 1Pハガー
マジックソード	12,441,706	PST-NPIP	ALL
パイプドリーム	202,740	SA	A131P
ミズバク大冒険	177,110	GRIFN	5-2 ワープ使用
雷電	4,229,880	PST-NPIP	2-5赤
サイバリオン（実）	19,916,320	第1級堕天使Ⓛ残3 No45	ノーミス3 ノーダメ1
ロストワールド	7,622,800	ATM-C-Lufy	ALL バルカン
ミサイルコマンド	29,990	ZZA!㋕中央ドームが有効!!	スマートミッソは・・・・
A-ジャックス	53,100	SA	2面

プライランドナムコ　長野
長野県大町市九日町2502 ジャスコ大町店内　☎0261-22-8029

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー	313,930	AI	イージー
ドラゴンスピリット	120,180	古田様²大和田見たか!!	ノーマル
ブラッドブラザーズ	1,001,950	DA!	イージー
ファイナルファイト	2,285,680	XYZ	ノーマル
オーダイン	352,950	SIN	イージー
パロディウスだ!	539,800	北沢&石江&高師3人合わせて家具はマルキタ3大町スイミング3	イージー
宇宙戦艦ゴモラ	234,900	ASN	イージー
マジックソード	10,585,839	999	イージー ALLクリア
バンクショット	78	KAT	ノーマル

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー	737,750	36号	ALL
雷電	10,492,810	XYZ㊥	3-0
☆ブラッドブラザーズ	1,003,650	P-O	ALL
アウトゾーン	2,905,790	1号	
ムーンウォーカー	275,590	RAY㋠	ALL
ファイナルファイト	3,092,060	CODY36号	ALL
テトリス	（カンスト）645	20号	

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎054-261-9101

タイトル	スコア	スコアラー	備考
GPライダー	46"04	DIO	オートマチック
スーパーパン	3,313,110	SG-P C太郎様 ELF	1C ノーマル
ドラゴンセイバー	1,722,450	4月から東京 GC-WISEⒶ	1C ALL 1P
ガンフロンティア	228,880	GC-WISEⒶ	1C 1P ノーマル
ファイナルラップ2（1人P・USA）	2'17"11	F㊙ GC-WISEⒶ	1P USA

プレイシティキャロット静岡店&両替町店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎054-251-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンフロンティア（ノーマル・赤）	683,940	WILL-和菓子水無月㊙	ALL 1P側
ドラゴンセイバー（ノーマル）	1,521,080	D,H,D	ALL,残6 ライフ無
パウンドフォーパウンド（ノーマル）	472,279,000	見ちだ 言わちだ 聞かちだ	ALL ハード
ボナンザブラザーズ（ノーマル）	999,999	秀	ALL
スカイスマッシャー（ノーマル）	3,199,050	CGS㋢	3周目ラスト
ファイナルラップ（USA）	2'17"26	WILL-ELY㋢	GOAL 1Pプレイ
雷電（ノーマル・青使用）	3,700,120	KAZ	2-3
戦極の野望（ノーマル）	4,430,650	GTY	ALL,1P 90.2%織田
サンダーフォースAC（ノーマル）	2,273,860	空色みんと TMN	ALL ノーミス
ニモ（ノーマル・2機）	1,592,100	のり	ALL

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード	13,436,167	ブラボーきわみ	ALL ※ノーマル
GPライダー（ベストラップ）	45'59	まぐれ	P-105
ドラゴンセイバー	1,500,230	もうやめた。	ALL 残×6
ファイナルファイト	4,086,320	SACⓕⓐ	ALL CODY
ファイナルラップ2（イタリア）	2'17"98	VERTEX-INS-YSN	1P
パイプドリーム（Aコース）	3,264,170	PHOENIX	A,S×9 ALL
スーパーパン（パニックモード）	1,299,950	SG-ELF（北海道帰り）	ALL
雷牙	908,140	?	2-3 ※ハード
パロディウスだ!	1,208,900	Y,U	2-3 ツインビー
USネイビー	2,373,570	SACⓔ	ALL (連)なし

えています。たとえ低いスコアであっても積極的に申請しましょう。でないとゲームがかわいそうです。

★タイトーイン002スタジアム（大阪）

●3画面のダライアス19インチ筐体に今度はWGPが入りました。

今回も「だれがやっても最後までいくのでつまらない」と大変好評のため，ベーマガに掲載されたときまであるかは不明です。

★ハイテクセガ三宮カーニバル（兵庫）

●当店は，このたび全台エアロ&エアロシティになりました。全国からの来店おまちしております。　担当㋘でおなじみ？のSBKより

★ハイテクセガ神戸（兵庫）

●アルバイトの道辻さん，大山さん，小平さんおつかれさまでした。社会人になってもがんばってください。アルバイトの㊜より……

★TAITO INN 001深江（兵庫）

●最近，ハイスコアの申請が減ってきました。みんながんばれ!!

★ハーフタイム（兵庫）

●当店では，ダライアスとダライアスIIを1週間交代で入れ替えております。お近くの人は，お寄りください。

ハイテクセガ豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーフォースAC	2,388,280	まだ出る!! けろすけぽん	ノーマル設定 残×11
スカイスマッシャー	3,909,350	MSL-YMK	4周目
サンダーフォックス	4,317,500	禁酒2週間と 言われた男　AMR	ALL ボーナス×3
空牙 （ヴァルキュリア）	2,840,900	MSL-YMK	2-5 46分44秒
琥球	226,040	OOKAMI	12面
G-LOC （中級）	4'36"8	半寝屁タイガー	
戦場の狼II	999,990	トカゲと言われて 12年　REZA	ALL
チキチキボーイズ	2,087,640	HDK	ALL
大工の源さん	1,405,400	H.S	ALL
ゲイングランド	31,944,145	うっかり八兵衛	武者ぶるい使用 ALL

プレイシティキャロット星ケ丘店　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
殿様の野望 （1P）	5,492,950	TPL	ALL,91.3% 徳川,ノーマル
ガンフロンティア （1P）	790,960	HCM-IML-てった	ALL ノーマル設定
☆ブラッドブラザーズ （1P）	全面クリア	HCM-IML-てった	永パじゃ! ノーマル設定
エドワードランディ （1P）	607,144	NEO■ 901513の男	ラスト ノーマル設定
★パロディウスだ! （1番・マニュアル）	2,103,400	GAC-ZMK㊎	2-6,※連射 ノーマル設定
パイプドリーム （Aコース）	4,052,250	HCM-IML-てった	ノーマル,ノーミス 2機ノーマル
パイプドリーム （Bコース）	3,723,450	RAP,DK=もみ	ALL,ノーミス 2機ノーマル
★パイプドリーム （2P・Aコース）	7,526,210	てった&もみ	ALL,ノーミス 2機ノーマル
★パイプドリーム （2P・Bコース）	6,893,570	もみ&てった	ALL,ノーミス 2機ノーマル
★パイプドリーム （2P・Cコース）	9,525,310	UYK&大明神	ALL,ノーミス 2機ノーマル

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー	192,950	RAZUMI㊍	1コイン6面 ノーマル設定
パロディウスだ! （1番）	657,800	OTA	2周目の1面 ノーマル設定
アウトラン （Cコース）	5'23"93	肉まんまん太郎	1コイン,ALL, ノーマル
アウトラン （Eコース）	5'23"62	肉まんまん太郎	1コイン,ALL, ノーマル
マジックソード （ビニニングスタート）	10,298,875	SWBⓔ	1コイン,ALL, ノーマル
ハテナ?の大冒険	299,000	AK	1コイン ノーマル
ハットリス	136,928	AK	ノーマル SET124
コラムス （ハードスタート）	12,005,722	NHKⓢ	ノーマル設定 L222J7811
コラムス （イージースタート）	599,632	ヨシコ	ノーマル設定 1コイン
ファイナルファイト （ガイ）	3,243,430	NHKⓢ	1コイン,ALL, ノーマル

ファミリータウンメルヘンランド　愛知
愛知県豊田市東山町1-950 グリーンシティ3F　☎0565-88-8020

タイトル	スコア	スコアラー	備考
雷電 （赤・1P）	2,218,040	ZILLION	St8ボス ノーマル設定
パンクショット （1P）	112	AIO 観るべし MLG-BOWJY	ALL ノーマル設定
コラムス （ハードスタート）	2,366,301	さすらいアルバイター TAM	L-100J3170 ノーマル設定
ファイナルファイト （ガイ・1P）	3,140,390	今,月刊アフタヌーンがアツイ!!いそべ	3設他ノーマル ㊤付ALL
ファイナルファイト （ハガー・1P）	2,195,550	MSA-AD.	3設他ノーマル ㊤付R6
ファイナルファイト （ガイ・コーディ）	3,167,710	ガンスミスキャッツ大好男&MSAAD.	3設他ノーマル ㊤付R6
究極タイガー （リバイバル）	2,857,880	ビデオデッキを買ってビーンチKIL㊋	AREA280 5設ノーマル
マジックソード （プリーストのみ）	4,664,962	毛利さん連絡求ム!! MSA-AD.より	ビギニング8 ノーマル設定
T.M.N.T （1P）	309	ミニーメイは,ベリーグ〜〜!!という男	3設ノーマル ラファエル使
魔界村 （リバイバル）	全2周クリアより	永パ使ってもかまわないけど7人EASY.	エブリ無し設定だよ

イエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
殿様の野望 （織田信長）	4,740,500	DCC-AGAS- KACⓟ	ALL 91.1%
エドワードランディ	1,229,725	ピノコ!まんぼう!	ALL 残P=849550
エスケープキッズ	112面でやめ	NYS-FESTA	R×1 G300位
ガンフロンティア	1,035,000	スイートミント愛好会E.T!!!!⑨	ALL 残4 へへへ
☆ブラッドブラザーズ （1P）	全面クリア	HCM-IML-てった	ALL 永パゲーム
サンダーフォースAC	2,396,680	OR愛読会-かみら㊩	ALL赤×1 2面が甘い!
ドラゴンセイバー （1P・連付）	1,941,780	卵出ん説HYPER 火⑨戦車	ALL残7 1ミス ウキ
ニモ	2,969,100	Disp-ALES ㋟㋗㊇	ALL
雷電 （連付・青プレイヤ）	9,706,330	XYZ㊊	3-6大バカ 1UP×1
MJ-12	997,570	NYS-KUNO- CHAN㊛㊝	ボーナス パーフェクト

プレイシティキャロット四日市店　三重
三重県四日市市西浦2-4-5　☎0593-54-2266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
殿様の野望	家康 1,617,650	YPT-ⓒ YI	解答率 88.8%
ニモ	1,793,200	YPT-BOZ	ALL
ドラゴンセイバー	1,734,750	YPT-BOZ	ALL 残-7
パンクショット	78 ALL	DDT	EXTRA ステージクリア
☆ブラッドブラザーズ	2,358,320	YPT-BOZ	ALL 残-3

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
殿様の野望 （1P・ノーマル）	968,000	DAN&長瀬の使者	1コイン
ゴーストパイロット （1P・ノーマル）	1,022,600	『気まぐれ』は不可 BiOのまどか	地上の5面
ドラゴンセイバー （1P・2ゲージ）	1,124,510	BiOのまどか	ALL,残7 卵×8
ブラッドブラザーズ （1P・ノーマル）	1,199,440	さらば人面犬友の会 大沢君ありがとう㊐	5-3 1UP×1
ガンフロンティア （1P・ノーマル）	845,130	長瀬の使者	ALL,残2
雷牙 （1P・ノーマル）	1,869,820	長瀬の使者	全2周ALL 1UP×2
スターフォース （リバイバル）	3,323,900	BiOのまどか	00(30)
ダブルドラゴンIII （1P・ノーマル）	全キャラクリア	『法皇の緑』 EAST-RVV㊐	1コイン 1/14達成
マジックソード （1P・ノーマル）	10,934,554	BiOのまどか	ALL
バトルシャーク	17,911,350	EAST-MAX㊐	ALL ノーマル

ジョイランドタイトー草津　滋賀
滋賀県草津市大路1-7-12　☎0775-62-0428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーフォーミュラ （ジャパン・レバー）	2'41"723	TOK-HIDⓞ RAG	P・P→1位 McLARENセナ
スパイナルブレーカーズ	2,983,370	SDI-TOK -IMO娘♡	54.8%917kill スパ㊙使用
ガンフロンティア	351,290	SDI-TOK -辻ⓐⓒ	5面
スカイスマッシャー	3,810,500	SDI-TOK -辻ⓐⓒ	4周目
USネイビー	2,401,110	SDI-SYD -K・S	F・A-18 ALL
マジックソード	12,381,245	魔物ハンター MPY-よしみくん	ALL
NAM-1975	941,600	八神裕司	ALL 5ミス
ナイトストライカー （Rゾーン）	91,592,430	SRX-きんちょう	P-B×6 S=9
ナイトストライカー （Tゾーン）	90,531,700	EF-天空の暗殺者	P・B×6 S=9
キャメルトライ （ビギナー・タイム）	1'13"3	SDI-TOK -辻㊐	ALL

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下る梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンフロンティア	1,618,040	TURKEY屋㊎	ALL 残3 連なし
殿様の野望	5,393,900	ベストは610万 ONQ-KNG	ALL 91.2%
エドワードランディ	1,646,502	WZH	ALL ノーマル設定
パウンドフォーパウンド	473,929,000	ガッツ岩松(ヨネクラ)	ハードパンチャー ALL
★パイプドリーム （Aコース）	4,085,600	管研UYK	L1→ALL ノーマル設定
★パイプドリーム （Bコース）	3,744,260	WZH	L1→ALL ノーマル設定
★パイプドリーム （Cコース）	5,126,340	管研UYK	L1→ALL ノーマル設定
☆グラディウスII （新Ver）	10,000,000+α	TURKEY屋㊎	2-F 12-7で達成
ファイナルファイト （ガイ㊤）	4,193,010	最離間で死んだ GOD	ALL ノーマル設定
テトリス	483ライン	ISP.	全削はなし ノーマル設定

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー （1P）	1,344,140	TRM-2代目音無響子(DOM)	残×2 3ミスALL
殿様の野望 （1P）	3,455,350	TRM-2代目音無響子（DOM）	93.9% 武田信玄使用
ギャルズパニック （1P）	1,041,700	BAK寛史Ⓝ	ALL ノーマル設定
パンクショット （1P）	120	AKANE㋘	ALL ノーマル設定
琥球	309,250	岡本　邦康	15面 ノーマル設定
パロディウスだ! （ビッグバイパー）	905,400	穴うめ響子ちゃん!	2-1

セガニュー光ゲームセンター　大阪
大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-7-4　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-LOC (R360バージョン)	89機	タダゲー店員による 参考記録	公認は88機
A.B.Cop	35,497,100	天現寺ひろし	5-1 ノーマル
サンダーフォースAC (㊤)	2,372,480	HMD	ALL ノーマル
ドラゴンセイバー （ライフ3）	1,129,680	TRM-2代目音無響子（DOM）	ALL 2ダメージ
スカイスマッシャー	1,617,570	HERO'S たらちゃん	2-5 ノーマル
雷牙	受付中		
ガンフロンティア	同上		
R-360	1PLAY ¥500		実戦ONLY
他・多数受付中です			

タイトーイン002スタジアム　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンフロンティア （1P）	1,652,330	CYCLONE- HURRICANE	ALL 残3 あと15万
★ドラゴンセイバー （1P）	2,177,340	HYAKU-DSK R,WⓁ㊩㊕	ALL 卵9 あと3千+α
ニモ （1P）	1,910,500	CYCLONE- GRIFFINE	ALL 残0
パンクショット （1P）	126	SFC-関大前	
ファイナルファイト （1P）	3,294,520	MAX	
マジックソード （1P）	14,333,710	CYCLONE- KIW	ALLだ
リーグボウリング (ストライク90)	789	GPT.S- ぱやはら	15ポンド ST8SP1
パイプドリーム （Aコース）	4,037,580	パラメなくてあわやムダ足怪帝GEKi	ALL 11面大ロス
パイプドリーム （Bコース）	−152,520	Bコースがいないからのせてしまったⓣ	4面犬死に 100円ロス
パイプドリーム （Cコース）	2,338,360	GPT.S- UAA㊐	ALL

ハイテクセガ三宮カーニバル　兵庫
兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7　☎078-331-0656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レーザーゴースト	1,661,800	あらきさん	ALL
A.B.Cop	69,774,660	TQT-暴気筒	ALL
サンダーフォースAC	2,365,370	HOW	ALL
スカイスマッシャー	4,572,210	J.G.K -SAD㊏	5周目
スーパーバーガータイム	714,000	J.G.K -ALL㊊	ALL
ブロクシード	ライン=316	㊉㊌㊏EMA	スコア 400937
パンクショット	130	THC-プリちゃん	ALL
USネイビー	2,495,200	J.G.K -SAD㊏	ALL
琥球	308,330	SHIRAKAWA	R.14
テトリス	551ライン	J.G.K -ALL㊊	スコア カンスト

ハイテクセガ神戸店　兵庫
兵庫県神戸市中央区元町1-11-19　☎078-391-5712

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビーストバスターズ	6,180,790	UZI	ALL
スノーブラザーズ	3,344,140	SIG-ALF	ALL 5機設定
パロディウスだ! （2番）	3,698,600	ベジータ㊎	2-10 マニュアル
パロディウスだ! （3番）	2,230,700	BOM㊎	2-8 マニュアル
パイプドリーム	321,640	「かーこ」さん大好き ぼくみちつじ	C-11
チャンピオンレスラー	15,156,200	稲坂秀明	8面
殿様の野望	69,750	ハイテクの㊏その名は㊕	頭の差さ,ハハハ・・・・
A.B.Cop	69,332,330	AB/三海	ALL ドツキがポイント
GPライダー （オートマ）	0'45"84	てれるぜ!三海	信号は守ろう
ガンフロンティア	1,451,700	KAB-HOR	ALL 残3

TAITO INN 001 深江　兵庫
兵庫県神戸市東灘区深江北町4-32　☎078-441-2923

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンフロンティア	317,750	連射は絶対RCK-FG	R-5中間
パイプドリーム	642,730	電影少年 CPUがライバル!!	
マジックソード	13,017,608	cap・M・K	
オーライル	296,130	Pio	R-9
宇宙戦艦ゴモラ	507,200	A・Y・DAYO	
MJ-12	736,110	ぱこじ〜	ノーミス ALL
ドラゴンセイバー	1,928,330	KEI	
スカイスマッシャー	1,866,250	RCK-FG	2周5面
ブラッドブラザーズ	申請者募集中		
スーパーパン	申請者募集中		

★ゲームインチェリーズ(鳥取)

●当店には，「ASO」や「沙羅曼蛇」などの古いゲームがあります。でもこの号がでる頃には，なくなってると思います。

★PC表町(岡山)

●当店では，一部テーブル筐体が新しくなりました。瀬戸大橋をお渡りの際は，ちょっと岡山へよって，岡山駅まで行って，桃太郎大通りを10分ほど歩いて，表町へ入り，まっすぐ3丁目まで歩いて当店までおこしください。きっと気分の悪くなるようなシケギャグをはなつ，店員Yが，あたたかくむかえることでしょう。

（毎日シケギャグを聞かされる店員Ⓚ）

★ゲームコーナーラッキー21(山口)

●スーパーソニックブラストマンですが 120t以上記録すると，ジュースをプレゼントします。だからといってケリヤヘッドバット，ウエスタンラリアット等は，いけません。センサーに手をだすのもやめましょう。

その他のハイスコア

●A. B. COP：72, 145, 470：G. M. C㊪HSA（モンキーハウス本館）

ハーフタイム　兵庫
兵庫県西宮市松籟荘7-21　☎0798-51-1807

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー	2,517,840	OTK-HNT-芹生	㊢付 ALL
MJ-12	759,230	YOK（よーすけ）	EASY ALL
スカイスマッシャー	867,820	ZAP	㊢付
ストリートファイター	667,200	N.T.T.県宝の永井だぞーみんなでストファイやろー!	テーブル版
グラディウスII	3,818,700	DESTRY-天馬㊔	㊢付 6-8,4-Ⓕ
マジックソード	10,936,410	BB	EASY ALL
バトルシャーク	10,875,560	なべ	テーブル版
ガンフロンティア	304,130	HYAKU-BCC	㊢付 5面
ダライアス	4,411,690	T.K	㊢付下Vゾーン ノーミスALL
ダライアスII	3,493,700	OTK-HNT-芹生	㊢付Wゾーン ノーミスALL

プレイシティキャロット表町店　岡山
岡山県岡山市表町2-6-47　☎0862-23-4750

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ2（ジャパン）	2'31"70	CAP	(1P)
ブラッドブラザーズ（連射なし）	1,197,810	マニアなY-DA!	(4-4)
ブラッドブラザーズ（連射つき）	1,338,450	じんちゃんだ!	(5-2)
ニモ	366,300	IN.U	今日はY-DA君が休みだ
殿様の野望	2,651,900	MJN	ALL 長宗我部使用
バンクショット（1P）	78	AKIKUN	ごくろーさまで,すうー!
パロディウスだ!（オートマ）	621,600	パイプドリームやりたあい㋠	もういいと。もうやめろと

ゲームコーナーラッキー21　山口
山口県岩国市川下町3-5-26　☎0827-24-2826

タイトル	スコア	スコアラー	備考
剣豪（1P）	1,486,400	P-K.C	親指イタイ. 2-5
ドラゴンセイバー（1P）	1,518,960	P-K.C	1ミスALL 残×4
スカイスマッシャー（1P）	3,531,370	KODOHIRO H.K	4-2
雷牙（1P）	881,100	P-K.C	2-3
ニモ（1P）	1,528,900	T.O	やめてくれ ALL
ゴーストパイロット（1P）	1,320,400	P-K.C	かならずとく
A.B.Cop	65,228,290	ぽよPOO!(PGPなヤツ)	ALL EX面激あま
ブラッドブラザーズ（1P）	725,690	ぽよんちょドッカーン!(PGPな人)	5-4 やってられん
パウンドフォーパウンド	477,413,000	ぽよんちょ君(PGPなお方)	ハードパンチャー,ALL
今月はあな埋めが1つですみました	こんなにうれしい事は	ありません. うれしいうれしい	うれしいのよーん

アミューズ&レストメイヨー　兵庫
兵庫県姫路市駅前町222 駅前第一ビル　☎0792-22-7210

タイトル	スコア	スコアラー	備考
殿様の野望	6,360,300	クイズ㊙だ! MAP & FZR & MJN	ALL ノーマル設定
雷牙（連なし）	2,183,330	LCN	ALL1up×4 ノーマル設定
☆ブラッドブラザーズ（㊢あり）	2,661,670	SFL-MOL	ALL ノーマル設定
スカイスマッシャー（㊢あり）	10,000,000+α	SAD㊗	10周目で達成 ノーマル設定
サンダーフォースAC（㊢あり）	2,379,510	EMA㊐㊌㊏	ALL ノーマル設定
バンクショット	130	SIG-BBC	ALL ノーマル設定
ジョイジョイキッド	6-6	F4C-GIAN	230800 ノーマル設定
ドラゴンセイバー（㊢あり）	1,740,280	SIG-RAS.N	ALL,1up×1 ノーマル設定
★パロディウスだ!（3番・㊢なし）	2,526,300	BOM㊗	2-10 ノーマル設定
キャメルトライ（エキスパート）	2'06"7	ぬけないくんㇸ	てきう使用 ノーマル設定

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブラッドブラザーズ	1,186,740	KGB	5-4
エドワードランディー	1,091,736	FLY	ALL イージー
バンクショットA	102	とくめいきぼう	
ビーストバスター（1P）	1coin ALLクリア	KGB	
ガンフロンティア	84,370	大友康平!	
ムーンウォーカー	292,000	にんじん畑のリキさん	ALL
ファイナルラップ（イタリア）	2'22"71	へそまでそり夫	
☆グラディウスII（3-F・New）	10,000,000+α	①番負け中復活勝ってる RIS	14-8
☆グラディウスII（2-F・New）	10,000,000+α	CGSㇳ	12-5,残42
グラディウスII（1-F・New）	5,518,100	CGSㇳ	New万 8-4

ゲームランドプールイン　山口
山口県防府市天神2-2-43　☎0835-25-2885

タイトル	スコア	スコアラー	備考
殿様の野望（1P）	3,512,100	Lum	織田使用 95.3%
ガンフロンティア（連付き）	969,990	SET	残ボ×6 ALL
ガンフロンティア（連無し）	835,230	JUN4万円指名手配	ALL
A.B.Cop	67,535,570	SIA	ALL
エドワードランディ	500,381	MUR	7面
ドラゴンセイバー（連付き）	1,712,360	CHUN	1ミス ALL
エスケープキッズ	16面	CHUN	
雷牙	829,080	Lum	2-3
サンダーフォースAC	2,276,880	MMM	ALL
ファイナルファイト（連付き）	3,801,110	XYZ	ガイ使用 ALL

ゲームセンターピノキオ　兵庫
兵庫県明石市本町1-1-26　☎078-917-5684

タイトル	スコア	スコアラー	備考
雷牙（1P）	1,580,190	愛読書バレバレッ! SVR-ろでますⓅ	2-6 入荷初日
殿様の野望（1P）	2,706,300	R.T-MAP㊅	ALL 90.8%
エドワードランディ（1P）	581,139	背中が重たいよ。SVR-TUN㊄㊀	R.7 ←ちょっ!㊑
ガンフロンティア（1P）	271,500	移住第1号! SVR-NIS㊎㊍	R.5 おめでとう
パロディウスだ!（タコ）	2,567,300	最近来ません。ベジータ㊗	2-8 マニュアル
パイプドリーム（Cコース）	2,301,480	姫路から初来店! R.T-MAP㊅	R.15 また来てね.
ドラゴンセイバー（1P）	1,532,910	菊池通隆へダイビングおまめMDR様殿	ALL 1UP×2
コラムスII（1P）	1〜16面クリア	H/Sイラク行き? SVR-SBK㊅Ⓒ	S80321 J.2084
バンクショット（1P）	130	邪道で生きる男 川嶋玩具店様㋫	ALL 2分設定
エスケープキッズ（1P）	10面	ムクムクムクムクムクちゃんだーい!	ムク夫YAG むくわれん㊙

西条プラザゲームコーナー　広島
広島県東広島市西条西本町1313　☎0824-23-4130

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンフロンティア（1P）	207,220	KN	4面
ゴーストパイロット（1P）	1,999,900	VIP-RI	10面
ゴーストパイロット（2P）	2,995,400	VIP-RI VIP-ROI	11面
★バンクショット（1P）	152	PIP-XYZ	ALL
バンクショット（2P）	180	PIP-XYZ PIP-M∂	ALL
サンダーフォースAC（1P）	2,285,600	スーパーハガー	ALL
エイリアンズ（1P）	530,600	VIP-RI	2-2
宇宙戦艦ゴモラ（1P）	489,500	ASK	9面

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-3-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スパイナルブレーカーズ	3,166,610	SURPASSER 千人斬ならずY.T	全7面クリア 975匹殺し
エンフォース（テーブルVer）	1,005,600	SURPASSER 最近多忙?LEE㊐	ALLはやく更新してよ
リーグボウリング（フラッシュ）	2,700	2000UP賞達成 記念SUR-Y.T	入荷で2日目すでにないよ
忍者コンバット	6,827	君も殺してあげる♡ SUR-殺GIN鬼	ALLぐへへ 福岡から遠征
W.G.P.（テーブルVer）	全部門120Pts.	SUR-みせけん㋠（出店研究会会長）	他にATのみ ABE-Ⓒ氏
マーベルランド（ノーマル）	1,549,210	SUR-ろおむ改め KENⅧ!?（うそ）	脳みそALL 本名KENⅢ郎
ドラゴンセイバー（㊢イージーランク4）	1,366,390	SURPASSER 期待の新人RJJ㋯	脳みそALL 旧verだよ
シルバースラッガー（ピンボール）	200,000,000+α	ピンボール神体っ!? SUR-Y.T㊍㊏	残EXボール 9+αで中断
シスコヒート（大型車）	12'07"7	SUR新メンバーの ポストウォーター君	SURは随時メンバー募集
シスコヒート（小型車）	12'20"1	RJJ㋯君VAL君 頑張ってね!!Y.T	中!希望者は当店に来てね

ゲームインチェリーズ　鳥取
鳥取県米子市明治町179　☎0859-23-2064

タイトル	スコア	スコアラー	備考
MJ-12（1P）	821,980	RPM-SCP	ALL 残×0
殿様の野望（1P）	2,614,050	ベラボー君 もちろん1クレです	ALL 92.8%
サンダーフォースAC	2,271,500	私は火星の花売り娘	1CALL 残×11
剣豪（1P）	1,271,000	RPM-APA	1C 2-4ボス
ニモ（1P）	1,238,000	F.F	1CALL 残-0
パロディウスだ!（1番）	1,345,200	RPM-SCP	2-3 マニュアル
空牙（ヴァルキュリア）	1,923,450	RPM-EXE	2-2
パウンドフォーパウンド（1P）	475,229,000	ベラボー君	1CALL イージー
ファイナルファイト（1P）	4,198,190	J	コーディー 全5機設定
ジョイジョイキッド（1P）	275,200	RPM-VTR	1C 6-10

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リーグボウリング（スコアゲーム）	278	AIA	ノーマル
リーグボウリング（フラッシュ）	2,800	AIA	ノーマル
リーグボウリング（ストライク90）	810	AIA,GHQ	ノーマル
ガンフロンティア	192,190	GUY	4面 ノーマル
雷電	1,566,760	KAB	1-7 ノーマル
パウンドフォーパウンド	281,265,500	ECL	7人目 ノーマル
ファイナルファイト（コーディ）	1,873,200	BY-AYZ	6面 ㊢ノーマル
ガンディーラー	18面	GHQ	ノーマル
クイズHQ	60,500	DRS & GUM	5面 ノーマル
コラムス（イージースタート）	63,813,974	TET	L=285 ノー J=9999 マル

ウィルトークタイトー空港通り店　愛媛
愛媛県松山市南斉院町17-5 ウエスト松山ビル1F　☎0799-73-1381

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイスマッシャー（ノーマル・1P）	2,537,430	SURPASSER Y.T	3-2 ㊢付き
宇宙戦艦ゴモラ（ノーマル・1P）	456,500	SURPASSER RJJ㋯	8面
NAM-1975（イージー・1P）	937,600	SURPASSER 通り魔GIN!	ALL
MJ-12（ノーマル・1P）	895,000	SURPASSER Y.T	ALL 残1 ルート全部左
ガンフロンティア（イージー・1P）	979,810	???	ALL
エンフォース（イージー）	999,900+α	SURPASSER LEE㊐	ALL テーブル版
グラディウスIII（イージー）	2周目2面	気まぐれの仙ちゃん	エディット レディウス
グラディウスIII（イージー）	2周目2面	SURPASSER JAZZ'INN	エディット ノーミスだ!
忍者コンバット（ノーマル）	4,972	SURPASSER ㊣-べんぢ	7-4 死亡おお
W.G.P（ノーマル）	120	ABE-㊣-べんた S-エタンダール!	AT使用 テーブル版

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ノックダウン'90	107	キディ・フェニル RIUS-沙騎	
スーパーバーガータイム	640,800	MEK	ALL イージー
MJ-12	957,230	MHC-ESP	ALL イージー
エドワードランディ	756,769	KAZZ-4	ALL イージー
ガンフロンティア	192,550	レピア・マーバリック RIUS-沙騎	4面 連付
ギャルズパニック	1,454,100	ばけらった K.S㊓	ALL 残=2
サンダーフォースAC（連付）	2,336,790	えんどう	ノーミス ALL
ドラゴンセイバー（イージー・2ゲジ）	1,025,450	HAC-いんきょ	ALL
コラムス	2,766,985	ZXR	レベル107
究極タイガー（連付）	1,636,780	HIMURO	177エリア イージー

ゲームセンターJOY呉店　広島
広島県呉市中通4-3-13　☎0823-21-9738

タイトル	スコア	スコアラー	備考
GPライダー（105ポイント）	46"18	XPT-JAN	ベストラップ
GPライダー（タイム優先）	45"89	XPT-OKN	104ポイント
GPライダー（最年少部門）	46"92	小学2年生のたかね（コウモリの役）	2位ゴール 85ポイント
サンダーフォースAC（1P）	2,355,920	XPT-CAV	ALL ノーミス
ブラッドブラザーズ（1P）	4,139,880	SGN	1coin ALL
T.M.N.T（ドナテルロ使用）	588	XPT-UG.	ALL
グラディウスIII（EDIT）	2周目3面	XPT-M.T	どのゲームもノーマルだよ
殿様の野望	新製品!	ただいま大人気!	
エドワードランディ	新製品!	1月24日入荷	

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト（コーディー）	2,860,160	·Z·	ALL レベル最強
剣豪（2P）	1,261,800	OGURO!	9面 ノーマル設定
バンクショット	64	帰ってきた鉄腕アトム	ALL
ブラッドブラザーズ	541,940	·O·	3-4
ドラゴンセイバー（2P）	287,420	·O·	9面

●**MJ-12**：1, 242, 940：オレをバカにするなEXL-AFC-T'（キャッスル）

●**G-ロック**：1'32"8：ESSAY㊙新命明（ハイテクセガ高崎）

●**SDI**：79, 637, 860：やんちゃ姫GTOⓇTM（ハイテクセガ金沢）

●**TMNT**：950：印度象の雄叫びCSD-DAR（ハイテクセガ高崎）

●**サイバリオン**(実)：25, 426, 830：G. M. C. INI（モンキーハウス本館）

●**サプライズアタック**：1, 323, 610：職業：激職EXL-RVS-GUN（YOU²）

●**パロディウスだ!**（1番）：2,103,400(2-6)GAC-ZMK㊗（PC星ヶ丘）

●**パロディウスだ!**（3番）：2,526,300(2-10)BOM㊗（アミューズメント）

●**ファイナルラップ2**（日）2'26"30：押し倒して何もしない男YSN'㊮㊫㊛

●**ファイナルラップ2**（伊）2'17"78：VERTEX-INS-YSN'（ヒノーズ）

●**マジックソード**：15, 339, 349：バカアイドリアンFREEZIN'（ヒノーズ）

★　★

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブラッドブラザーズ	3,246,140	SUP-NYMPH?	
エドワードランディ	886,278	SUP-NYMPH?	MAXパワー 1C ALL
殿様の野望	3,385,800	SUP-NYMPH?	全国統一正答率 97 ALL
ニモ	1,668,500	MR.SHOCHAN	1C ALL
マジックソード	14,220,886	BIG	1C ALL
パウンドフォーパウンド	472,004,000	CLOTHO	1C ALL ハードパンチャー
ピットファイター	361,690	雷樹	TY 8人目 1C
ドラゴンセイバー	1,934,420	BIG	1C 1ミス ALL
雷電	5,856,990	G.M.C.DURAN	1C㊤ 3-0 青使用
スカイスマッシャー	4,058,040	G.M.C.DURAN	4周目1C

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャルズパニック	25,600	翁長　竜也	中2年生 ノーマル
パンクショット	89	大坪　久志	中2年生 全面
パロディウスだ！	171,900	翁長　竜也	中2年生 3面
ファイナルファイト	150,920	辻　宗則	中3年生 3面
パイプドリーム	398,340	川崎　浩介	中3年生 A-11
パイプドリーム	73,670	森　健二	中1年生 3面
パイプドリーム	123,800	大塚　誠	中1年生 A-04
パンクショット	78	長崎　康生	長崎海星高 全面
USネイビー	111,520	中坊　孝幸	中生 3面
サンダーフォックス	1,104,700	六倉　貴彦	中2年生 4面

サミーハウス　長崎
長崎県島原市白土町1033-6　☎0957-62-4547

タイトル	スコア	スコアラー	備考
殿様の野望（1P）	406,350	Excerina-INC	ノーマル 北条使用
ダブルドラゴンⅢ（1P）	全面クリア	ACA-MIR	ノーマル 陳使用
ガンディーラ	ROUND54	Excerina-SING	ノーマル
ドラゴンセイバー	251,560	ACA-VIC㊣	ノーマル 9面
ガンフロンティア	152,400	ACA-VIC㊣	ノーマル 4面
ファイナルファイト（ガイ）	2,386,650	ACA-MIR	ノーマル 6面
ファイナルファイト（ガイ）	2,576,040	Excerina-YS	ノーマル 6面
コラムス（2P使用ハード）	4,277,680	ACA-VIC㊣	J.4371 L.133
サンダーフォースAC	2,306,770	Excerina-YS	1クレALL ノーミス
リーグボウリング（スコア）	224	ACA-MIR	ノーマル

モンキーハウス本館　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★剣豪	3,125,300	G.M.C.おかび	1CALL ノーミス
★雷牙	2,506,020	知恵なき子　G塔	ALL残10 ノーミス
パンダイク	2,000,320	G.M.C.R-I	ALL
★A.B.Cop	72,145,470	G.M.C.㊤ HSA	ALL
エドワードランディ	1,559,267	SPR	ALL
★エスケープキッズ	R=277	G.M.C.おかび	GOLD=2050
殿様の野望	5,829,350	JUN㋑	秀吉ALL 94.3%
スパイナルブレーカーズ	2,273,430	G.K	ALL
★ガンフロンティア	1,742,240	G.M.C.発狂	家庭用ゲーム
★サイバリオン（実戦編・3機設定）	25,426,830	G.M.C.INI	ノーミス×5 No.48

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピットファイター	1,865,710	ムンクの叫び by かける	ALL コンテ有り
スーパーバーガータイム	124,400	川島　さん	2-2
エスケープキッズ	今がチャンスだ!!	都政に新風!! 磯村に卍固め!!	アントニオ猪木より
パイプドリーム	1,125,690	ホーキング木村	A-14
エアバスター	258,760	川島　さん	3面
倉庫番DX	174,310	町田　幸人	2-A
バーニングフォース	132,850	森川　武士	2-3
チキチキボーイズ	118,000	ESP 清水	3面
スーパースターズ	全8面	渕上　幹生	ALL
オメガファイター	512,390	ESP 清水	3面

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー	2,131,360	CPM	1コイン
雷電	1,999,750	EPROM	1コイン
パンクショット	1:20	Y　K	
ワルキューレの伝説	1,059,870	EPROM	
USネイビー	2,286,910	CPM	
ピストル大名の冒険	251,400	ヤマグチ	
ファイナルラップ	2'37"91	タナカ	
ファイナルファイト	1,325,710	MYO	
ウイニングラン鈴鹿GP	2'42"02	MPD-MI	6MT

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（1P）	1,714,590	BMB-MONKEY	ALL
エドワードランディ（1P）	603,710	BMB-MONKEY	ALL
☆ブラッドブラザーズ（1P）	2,499,780	INDICK-OZM	ALL
殿様の野望（1P）	3,003,700	KGC-KAZU	90.2% ALL
パンクショット（1P）	136	INDICK-Y.384	ALL
エスケープキッズ（1P）	158面	KGC-KAZU	ノーマル
シスコヒート（1P）	469,770	INDICK-E.HOBA	ALL 12:21:8
MJ-12（2Pver）	909,310	BMB-MONKEY	ALL 残×2
ゴーストパイロット（1P）	2,406,700	INDICK-CANLTD	空中面クリア 地上面4面
スーパーバーガータイム（1P）	673,800	INDICK-Y.384	ALL

ゲームランド花丘　長崎
長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F　☎0958-45-9511

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンフロンティア（1P・連射付）	666,960	中原勇夫	ALL ノーマル設定
リーグボウリング（ストライク90）	810	丸田洋士	ボール⑨使用 ノーマル設定
サンダーフォースAC（ノーマル・連射付）	2,325,170	HSZ	ALL残×11 ノーミス
ドラゴンセイバー（1P・ライフ×2）	1,124,970	ESP!!	ALL残×7 ノーマル設定
ギャルズパニック（1P）	961,800	FJX	ALL ノーマル設定
スーパーパン（ツアーモード）	3,778,210	ESP!!	3-37 ノーマル設定
パロディウスだ！（3番マニュアル）	1,345,100	近日購入予定！桑原"MR2"秀明	2周目4面 ノーマル設定
パロディウスだ！（4番・マニュアル）	966,400	ペンギンくん（まがいもの使用）	2周目3面 ノーマル設定
マジックソード（イージー・㊥なし）	6,969,118	負けず嫌いの男!!（やちょ氏談）	ALL 1クレ使用
ドラゴンスピリット（1P・旧VER）	532,810	戦い燃えるパン屋㊗（自分のモノ使用）	ALL ノーマル設定

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード（1P）	8,869,704	MGF-NYA	ALL
殿様の野望（1P）	3,453,000	R.F	ALL 94.2%
ブラッドブラザーズ（1P）	3,119,550	MGF-ガードレールとお友達TRXX	4-4
ドラゴンセイバー（1P）	1,916,530	NAKARIN	ALL,残×8 ノーミス
パウンドフォーパウンド	472,733,000	木曽屋㊦っぱ㊅ハム	ハードパンチャー ALL
ダブルドラゴンⅢ（2P）	全面クリア	K.K AHO	陳 and ビリー使用
エドワードランディー（1P）	790,012	MGF-KOB	ALL 残P=300712
★リーグボウリング（スコアゲーム）	299	NAKARIN	くやしい 最後にミス
リーグボウリング（フラッシュ）	2,800	MGF-KOB	くやしい 9,10でミス
リーグボウリング（ストライク90）	900	NAKARIN	パーフェクト

サブカルチュア　福岡
福岡県筑紫野市二日市581-6 黒崎ビル　☎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
雷牙	1,963,240	SUR-1UPがでらんのでくやしい㋹	ALL
ドラゴンセイバー（旧Ver）	1,533,780	SURPASSER TSU	ALL ㊤
☆ブラッドブラザーズ	2,576,300	SURPASSER ARB92号	ALL ㊤
MJ-12	1,011,160	JUN（from くまもと）	ALL
雷電（青プレイヤー）	5,256,550	Mr.リハビリ君	(2-7) ㊤
スカイスマッシャー	2,289,830	N.A	2周目 最後
ハイパーオリンピック（レバーVer）	4,282,000	初売終了 マスク8号！	6時間 ぶっつづけ！
ゼロウイング	3周目7面	SURPASSER 金欠鬼人 ㊌！	1up有 ㊤
キャメルトライ（ビギナー）	1'19"0	JUN（from くまもと）	黒玉 ALL ノーマルバド
キャメルトライ（スペシャル）	2'35"4	SURPASSER ファイナル ㊌	ルです。ついになくなった

先月号の訂正

●**スーパーパン**（パニック）：21,254,450：G.M.C.えるす（モンキーハウスメインスタジアム）

●**USネイビー**：2,904,990：馬場君がライバルHURRICANE（タイトーイン002スタジアム）

●**パロディウスだ！**（ペン太郎）：1,919,100（2-6）（ゲームプラザジャイアント＆コスモ）

※今月更新されてるスコアは，掲載していません。たいへんご迷惑をおかけいたしました。どうもすみません。（宮塚）

チャレハイ集計後記

宮塚：先月は，都合でできませんでしたので今月は，すこし気合いを入れていこうかと思います。それでは，やんまどうぞ！

宮塚：……じつは，やんまは，スキーに行っていていないのです（ちっ，ぼくだってスキーに行きたいよ～）。というわけで今月は1人で勝手に進行させたいと思います。それでは，某キャロットから「掲載を打ち切らせていただきます」という手紙がきたのですが，これについてちょっと考えてみたいと思います。まあ理由が2，3書いてあるのですが，たとえば，マニアが群がってゲームを見るとか，店側でチェックしたスコアに対して，ウソスコアだと文句をつけるなどなど……らしいのですが，よく読みますと，この店にくるマニアの人たちは，1人の客としての自覚がなさすぎるということを，この手紙では言いたいのではないかと思います。自分のミスなのにゲーム機にあたるというのもその一つだと書いてあります。

それと，こういうのは，めったにないと思いますが，店内で，ハーモニカを吹きはじめる人までいたそうです。たしかにこれはちょっと他の人のことなど考えていないという感じはしますね。とまあ上記のようなことがあってハイスコアをやめてしまえばマニアは減るだろうということになったらしく，掲載をやめることにしたそうです。ちょっと悲しいことではありますが………（お～今月は，シリアスタッチだ）。

この件については，他の店のハイスコアラーのみなさんも考えてみてもいいかもしれませんね。

アーケード・ゲーム・ギャラリー

第1回 ナイトストライカー ©TAITO

ども，こんにちは。今月からはじまりました『アーケード・ゲーム・ギャラリー』，このコーナーは，カラーページなどで紹介しきれなかったビデオゲームの資料などを紹介しようというコーナーです。

取材に行くと，メーカーによってはとてもくわしい資料やカラー・イラストなどをくれたりするんですね。それは何十ページにも及ぶものまであるんです。でも，とても紹介しきれない／もったいないー／フォローするページがほしい／ってわけで生まれたのがこのコーナーです。

白黒だけでなく，たまにはカラーページにも進出したいと思ってます。それからどんなゲームを取り上げるかはボクの個人的好みによるところが一番大きいです，はい…すみません…。

古いゲームでも結構ですから，取りあげてほしいっていう希望があったらお手紙ちょうだいね。（やんま）

『ナイトストライカー』はね

『ナイトストライカー』ってゲームを知ってますか？ちょっと古いのですが，1989年の7月ごろ発売された3Dのシューティング・ゲームです。このゲーム，じつによくできていて，プレイした人たちをつぎつぎにナイストの虜にしていきました。ボクの友達で普段あまりゲームをやらず，おまけに3Dシューティングはすごーく苦手っていう人まで，見事にはまってしまったぐらいです。

どこにそんなに魅力があるのかと言うと，まず，コースが多いこと。ダライアスのように面が分岐していて，最終的には六つの面があります。六つの最終面にはそれぞれちがった展開(イベント)，エンディングが待っているのです。この最終面の展開，エンディングがどれもかっこいいものばかり／

たとえば最終面の一つ，Qステージがはじまると，いきなり自機はミサイルにより被弾。自機を見捨ててパーソナル・アーマード・ユニットで脱出。そのまま最後の敵との戦闘に向かう。といったぐあいでとても盛り上がる展開が待っているのです。これで最低6回はやらずにいられませんね。6回で全部終わる人なんていたら恐ろしいですけど…。

そして，絶妙に調整されたバランス。ナイストではゲーム中，プレイヤーの腕によって難易度レベルをコントロールしているのです。あまりうまくないプレイヤーでも，数回やれば必ずエンディングが見れ，うまいプレイヤーにはそれなりの激しい攻撃がきます。この難易度調節があったからこそ幅広いプレイヤーにナイストが受け入れられたのでしょう。

あと，もう一つあげるとするなら，得点システム。パシフィスト・ボーナスの存在があります。このパシフィスト・ボーナスというのは弾を1発も撃たず，かつダメージを一度も受けないでステージをクリアしたときに入るボーナスです。続けて取っていくと倍々に増えていくというこのボーナスのおかげで，全国のハイスコアラーの間で一度のミスも許されない熱い戦いが繰り広げられたのです。

1発も弾を撃たず，1回もダメージを受けず，というこのプレイは次第に完成されていき，今では，走行点（地上を走っているときに入る点)，パイプなどの間をすり抜けると入る隠しボーナスはもちろんのこと，ボスが登場するときに雑魚キャラを何匹自爆させるかといったすさまじい争いになっています。

この完成されたプレイを横で見ていて思ったのですが，本当に美しいです／パロディウスやグラIIIのビデオを見ているときもそう思ったのですが，やっぱり完成されたプレイというのは，たとえその人がそのゲームをプレイしたことがなくても，感動させ，心を動かすことができるのですね。再び，ここで納得してしまいました。

このナイストの産みの親でもある，ぱぱら快刀氏はパシフィストについて「付けなければ良かった」と後悔していました。が，しかし，そんなパシフィストもここまで練り込まれ限界まで挑戦されれば，本望だったのではないでしょうか？今となって，ボクはそう思いました。この前も某ハイスコアラーが「○ゾーンでまた新しいパターンがみつかったんだよ」なんて言って，発売から1年半たった今でも熱くなっていたぐらいですからね。

その他にも，スピード感があったり，ちょっと寂しい気分にさせる夜の雰囲気をうまく表現していたり，MAR氏のBGMがかっこよかったり，タイトーのアナログ・レバーが壊れやすかったり…と，ナイストについて褒めようと思えばいくらでもうかんできます。

ただ残念だったのは出荷台数が少なかったこと。タイトーの直営店や，その他の限られた店でしかナイストをプレイすることができませんでした。そしてチャレハイ集計店でもナイストの数は少なく，全国集計も満足にできなかったのです。このことが心残りでなりません。

緊急指令，ナイトストライカー1へ

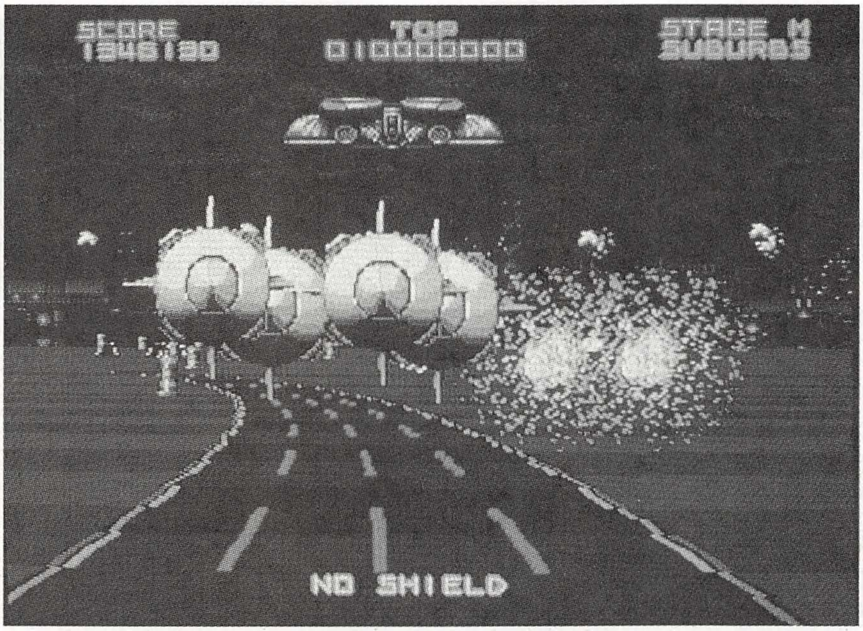
それでは，今回はナイトストライカーのメッセージの訳をすべて紹介したいと思います。なお，エンディングの英文は一部文章がカットされています。こちらのほうが完璧な文章です。まだプレイしたことのない人は，これを読んでナイスト探しへごうごう／

[1. ストーリー]

行方不明となっていたレーザー光学の世界的権威，リンドヴェリ＝マスカ博士が，東洋を拠点とする謎の組織に愛娘と共に捕われていることがわかった。しかも，近年アジアで多発するテロ事件と何らかの係わりがあるらしいのだ。

国連特務機関情報部は事件の詳細を探るために諜報員を派遣。だが，帰って来た者は1人としていなかった。わずかに，(その組織が)秘密工場で特殊な兵器を開発しているらしいという情報だけは手に入ったが…。

事態の重きを知った特務機関長官ディック＝ダグラスは，マスカ博士を救出し，組織



◀とても渋い演出の『ナイトストライカー』。夜の暗い雰囲気がいい

を壊滅すべく，特別行動隊に出動を命じた。

歴戦の勇士を集めた選りすぐりの精鋭達。特殊な装甲車を操り，不可能と呼ばれる作戦を次々と成功させる最強のコマンド-----それが国連特務機関特別行動隊，通称，ナイトストライカー……

[2. スタート・デモ]

緊急指令。

ナイトストライカー1へ。これより作戦を開始する。テロリスト達を撃破し，組織の本拠地を目指せ。

なお，作戦の詳細は追って指示する。グッドラック。

―エンディング・メッセージ―

[ステージP]

指令：「組み立て中の巨大レーザー砲を破壊せよ！」

（インターグレイはロボットに変形する。）

地下工場に突入すると，すぐにシークレット・プログラムが発動，フィギュア形態へトランスフォームした。これは視界が悪くなるが，その分火力がアップするのだ。

無人砲台「ムービング・マニュピュレーター」を倒し，巨大レーザー砲を発見・破壊するまで，それほど時間はかからなかった。

爆風は工場内に広がり，さらなる大爆発を引き起こす。

その工場は，マシンガンから武装ヘリまで，テロに必要なありとあらゆる兵器を制作する，組織の重要拠点だった。工場を失った彼らのショックはかなり大きいことだろう。

夜空を赤く染める炎上はいつまでも続いていた。

[ステージQ]

指令：「テロ組織の副官を倒せ！」

（敵ゴールドPAUの攻撃でインターグレイは飛行不能に！シートがPAUになっているので，機を見捨てて脱出する。）

不意討ちをくらいメイン・エンジンが火を吹く。PAUを装着し，急いで脱出したが，ついに愛機を失うことになった。

死闘の末，PAU兵「スカイ・ドラグーン」を率いるテロの副官を倒すことに成功した。しかし手ごわい相手だった。

じつのところ，組織の実権はボスではなく，副官が握っていたようだ。奴は，ほぼ狂人と化したボスを言葉巧みに操っていたのだという。彼の目的はいったい何だったのか？今となっては知るよしもないが。

奴が死んだことでテロ組織はもはや烏合の衆，組織の壊滅にそうは時間はかかるまい。

[ステージR]

指令：「テロ組織のボスが乗るゴールドヘリを破壊せよ！」

（支援機「ティンカーベル」と合流する。）

任務完了！テロ組織のボスが乗る武装ヘリ「ジャイロハウンド」を破壊した！

しかし危なかった。サポーティング・プレーン（支援機）が来てくれなかったらどうなっていたことか…。

通信が入り，別動隊が組織の本拠地の爆破に成功したことを知った。これでテロ組織は壊滅したことになる。博士親子は無事助け出されたのだろうか？

ボスの正体は，10年前に失脚した悪徳政治家で，この街全体に対して強い復讐心を抱いていたらしい。だがしかし，詳細は依然として闇の中である。

[ステージS]

指令：「テロ組織の本拠地，スーパーコンピュータを破壊せよ！」

（ダメージが大きくなり自機は爆発。だがコクピット部分は独立したバイクになっていてこれで脱出する。）

外装を切り離した脱出ユニットの貧弱な装備では，重機動歩兵「グレート・デストロイヤー」(浮遊砲台「トワイライト・ミラージュ」)を倒すのが精一杯で，本拠を叩くだけの火力はなかった。

ならば方法はひとつ。オート・パイロットにしての，体当たり…。

このもくろみは成功し，組織の中枢であるスーパーコンピュータの破壊に成功した。

これでテロ組織の壊滅も時間の問題となった。

だが，失ったものも大きい。さらば我が愛機よ。

[ステージT]

指令：「捕われた博士を救出せよ！」

（無線誘導で呼び出したブースター・ユニットと合体する。）

ミサイル・トレーラー「ファイア・クラッカー」を倒した後，すぐさま博士救出に向かった。結局，自力で逃げ出した博士を救出。作戦はあっけなく完了した。

博士は，テロ組織の工場でおそるべき兵器を作らされていたと告白した。それは超高出力のレーザー砲で，彼らはそれを使ってこの街を残らず焼き払うつもりだったらしい。だがなぜそんなことを？

博士は疲れ切った表情でつぶやいた，「科学技術は悪にも正義にもなる，それは使う側の心しだいなのだ。」正義か…，我が愛機のレーザー砲も，かって博士が設計したものだということが，なんとも皮肉に思えた。

[ステージU]

指令：「捕らえられた博士の娘を救出せよ！」

（危険すぎるという理由であまり使用されることのない予備のガンバレルをすべてオープンする。）

対空無人潜水艇「ドラゴン・ヘッド」を倒し，博士の娘の救出に向かおうとしたその時，波間に漂うゴムボートを発見した。ボートには監禁されているはずの彼女が…。

聞けば，監視がゆるんだ隙をついて脱出したとのこと，元気そうでなにより。

彼女は，別の場所に捕われている父親のことをひどく心配していたが，別動隊が救出している頃だと説明すると安堵の表情を浮かべた。

花火が夜空を彩る。それは，すべての作戦が成功した時の，平和の合図だった…。

・ビデオゲーム・ CLASSIC GUIDE

(クラシック ガイド)

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

このコーナーは，ビデオゲームの中古基板情報を掲載するとともに，これらオールド・ゲームの中でも，1万円前後で入手可能な良質の作品を毎月1作ずつ，とくにピックアップして紹介していこうというページです。

下記のお店から中古基板を購入するには，大きくわけて二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を使う方法です。

どちらの方法で購入するにしても，ほしい基板が見つかったら，まずはお店に電話をするなどして，くわしい話をいろいろと聞いてみるとよいでしょう。

今月のおすすめ中古基板『ASO』

今月は，1985年度・SNK作品『ASO』を紹介しましょう。

八つのアーマーを駆使して12のエリアを進んでいく，縦スクロール・シューティング・ゲームです。

近々，NEO・GEOで続編の『ASOII』の発売が予定されており，この『ASO』はその原点となる作品ということで再度注目を集めています。



▲『ASO(1985年度・SNK作品)』タイトル画面

SNKの代表作品

SNKといえば，これはもう歴史のあるゲーム・メーカーですから代表作品といえるゲームも数多いといえます。

『与作(1979年)』『オズマウォーズ(1979年)』『サスケVSコマンダー (1980年)』『ヴァンガ

ビデオゲーム中古基板情報

ゲーム基板

アイレム

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
剣豪	148,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
大工の源さん	75,000円	'90年	アクション	有	有		㈲テクナート
エアデュエル	75,000円	'90年	シューティング	有	有		㈲テクナート
R・タイプII	50,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱玉屋
エアデュエル	50,000円	'90年	シューティング	有	有	ロムキット¥20,000	コンボ
大工の源さん	48,000円	'90年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
Mr.ヘリの大冒険	45,000円	'89年	シューティング	有	有		パワードサービス
エアデュエル	45,000円	'90年	シューティング	有	有	ロムキット¥28,000	㈱玉屋
ドラゴンブリード	45,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
トンマ	42,000円	'89年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
トンマ	35,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット¥15,000	㈱玉屋
ドラゴンブリード	35,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット¥15,000	㈱玉屋
Xマルチプライ	35,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット¥15,000	㈱玉屋
イメージファイト	35,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット¥10,000	コンボ
Xマルチプライ	35,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット¥15,000	コンボ
R・タイプII	35,000円	'89年	シューティング	有	有		コンボ
R・タイプ	28,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット¥8,000	㈱玉屋
R・タイプ	20,000円	'87年	シューティング	有	有		コンボ
四川省	13,000円	'89年	麻雀牌パズル	有	有		㈱玉屋
迷宮島	12,000円	'88年	パズル	有	有		㈱ケイアイシー
ロードランナーI～IV	10,000円	' 年	パズル	有	有		㈲テクナート

ATARI

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
クラックス	15,000円	'90年	パズル	有	有		㈲テクナート
クラックス	12,000円	'89年	パズル	有	有		㈱ケイアイシー
クラックス	10,000円	'90年	パズル	有	有		コンボ

アルバ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
リアル麻雀	2,000円	'85年	麻雀	有	有		コンボ

アルファ電子

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ギャングウォーズ	45,000円	'89年	格闘	有	有		㈱玉屋
スカイアドベンチャー	35,000円	'89年	シューティング	有	有		パワードサービス

イーストテクノロジー

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ギガンデス	35,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱玉屋
バルーンブラザーズ	35,000円	'90年	テレリスパズル	有	有		コンボ
ギガンデス	30,000円	'90年	シューティング	有	有		コンボ
バルーンブラザース	25,000円	'90年	テトリスパズル	有	有		㈱ケイアイシー

ウェストン

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
オーライル	60,000円	'90年	アクションシューティング	有	有		コンボ
モンスターレア	35,000円	'88年	アクション	有	有	ロムキット¥20,000	㈱玉屋
モンスターレア	35,000円	'88年	アクション	有	有	ロムキット¥15,000	コンボ

ウエストン

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
モンスターランド	12,000円	'87年	アクションRPG	有	有		㈱ケイアイシー

SNK

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
NEO GEO本体	58,000円	' 年		有	有		㈲テクナート
SAR	58,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱玉屋
ストリートスマート	40,000円	'89年	格闘	有	有		㈱ケイアイシー
原始島	35,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱玉屋
NEO GEOソフト	28,000円	' 年	各種	有	有		㈲テクナート
怒	25,000円	'86年	アクション	有	有	P付	カナヤ商会
ASO	15,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アテナ	10,000円	'86年	アクション	有	有		㈱玉屋
アテナ	10,000円	'86年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
キャンバスクロッキー	8,000円	'85年	パズルアクション	有	有		㈱ケイアイシー

カネコ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ギャルズパニック	135,000円	'90年	陣取り脱衣アクション	有	有		㈲テクナート

カプコン

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ストリートファイターII	238,000円	'91年	格闘	有	有	CPシステム	㈲テクナート
ファイナルファイト	208,000円	'89年	格闘	有	有	CPシステム	㈲テクナート
マジックソード	110,000円	'90年	アクション	有	有		コンボ
エリア88	108,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱玉屋
USネイビー	100,000円	'90年	シューティング	有	有		コンボ
1941	95,000円	'90年	シューティング	有	有		コンボ
戦場の狼II	95,000円	'90年	アクションシューティング	有	有		㈱ケイアイシー
1941	90,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
1943	25,000円	'87年	シューティング	有	有		㈲テクナート
バルガス	20,000円	'84年	シューティング	有	有		㈲テクナート
1943	20,000円	'87年	シューティング	有	有		コンボ
ラストデュエル	18,000円	'88年	アクション	有	有		コンボ
サイドアーム	15,000円	'86年	シューティング	有	有		㈲テクナート
サイドアーム	15,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ブラックドラゴン	15,000円	'87年	アクション	有	有		㈱玉屋
F-1ドリーム	15,000円	'88年	カーレース	有	有		㈱玉屋
サイドアーム	15,000円	'86年	シューティング	有	有		コンボ
1943	13,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱玉屋
F-1ドリーム	13,000円	'89年	カーアクション	有	有		㈱ケイアイシー

九娯貿易

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
エアウルフ	20,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会

コナミ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
でたな!ツインビー	158,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
エスケープキッズ	138,000円	'91年	アクション	有	有		㈱玉屋
ビットファイター	120,000円	'91年	格闘	有	有		㈲テクナート
パロディウスだ!	98,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱玉屋
パロディウスだ!	90,000円	'90年	シューティング	有	有		コンボ

ード(1981年)』『ファンタジー(1981年)』『ラッソ (1982年)』『ジョイフルロード(1983年)』『キャンバスクロッキー(1985年)』『T・A・N・K (1985年)』『ASO(1985年)』『怒(1986年)』『アテナ(1986年)』,さらに最近のNEO・GEOでの活躍ぶりは,みなさんよくご存じのことでしょう。

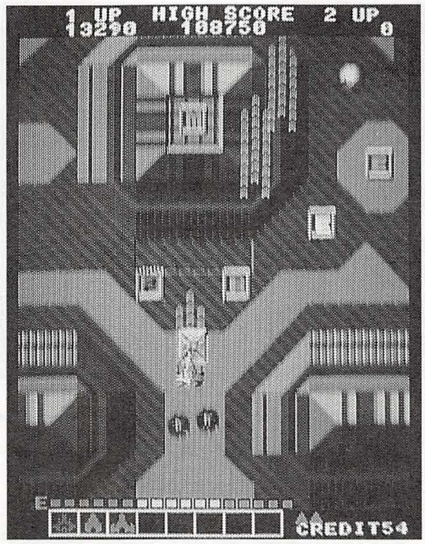
概して,戦争ものやシューティングものなど,大味だけれども男くさいともいえるような,比較的大衆性の高いジャンルを得意としてきたメーカーであるといえます。

そんなSNKの作品の中にあって,他と一線を画した緻密なゲーム・システムをもって,ゲームファンの絶大な支持を受けた作品,それが『ASO』です。

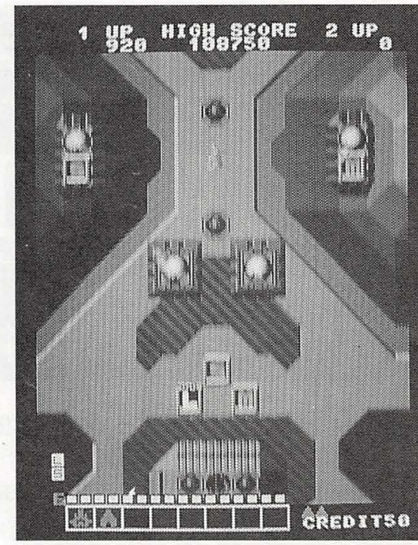
「なんでこんなゲームがヒットした?」と思えるほどマニアックなゲームだ!

とにかく『ASO』のゲーム・システムはゴチャゴチャしています。今,発売したら「こんなマニア受けのゲーム作るな!」と,うるさ型の良識派マニアに一喝されてしまうかもしれません。

ところが,このゲームが当時,かなりのヒットを飛ばしており,営業的にも成功した作品となっているのです。確かにマニアの目から見れば,我を忘れて夢中になれるだけの「すごさ」をもった作品であるのはまちがいないと,誰もが認めるところですが,大衆受けするようなゲームかというと,とてもそうは思えないのですが…。



▲ゲーム画面。地上と空中に弾を撃ちわけるタイプの縦スクロール・シューティング・ゲームだ



▲パワーアップ・アイテムの他に,ミスをしたときにそれをキープするアイテムと,逆にパワーダウンしてしまうマイナス・アイテムがあるのが大きな特徴

『ASO』のゲーム・ルール

縦スクロールのスペース・シューティング・ゲームです。操作は,8方向レバーと3ボタンで行ないます。

ボタンは,左から,パワーアップ(アーマ

ビデオゲーム中古基板情報

グラディウスⅢ	65,000円	'89年	シューティング	有	有		パワードサービス
グラディウスⅢ	60,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトショップマリオ
TMNT	60,000円	'90年	亀の格闘	有	有		コンボ
サプライズアタック	58,000円	'90年	重力アクション	有	有		パワードサービス
グラディウスⅡ	58,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱玉屋
グラディウスⅢ	58,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱玉屋
グラディウスⅡ	50,000円	'88年	シューティング	有	有		㈲テクナート
グラディウスⅢ	50,000円	'89年	シューティング	有	有		㈲テクナート
グラディウスⅡ	50,000円	'88年	シューティング	有	有		ソフトショップマリオ
サプライズアタック	50,000円	'90年	重力アクション	有	有		コンボ
グラディウスⅡ	50,000円	'87年	アクション	有	有		コンボ
グラディウスⅢ	50,000円	'89年	シューティング	有	有		コンボ
ライフフォース	35,000円	'87年	シューティング	有	有		㈲テクナート
沙羅曼蛇	35,000円	'86年	シューティング	有	有		㈲テクナート
サプライズアタック	35,000円	'90年	重力アクション	有	有		㈱玉屋
沙羅曼蛇	35,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
ライフフォース	35,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
グラディウス	30,000円	'85年	シューティング	有	有	電源付	㈱玉屋
グラディウスⅠ	30,000円	'86年	シューティング	有	有	電源付	ソフトショップマリオ
魂斗羅	23,000円	'87年	アクション	有	有		㈱玉屋
クォース	18,000円	'89年	パズル	有	有		㈱玉屋
大列車強盗	18,000円	'86年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
バトランティス	18,000円	'87年	インベーダー	有	有		㈱ケイアイシー

サン電子

ベイルート	50,000円	'89年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会
上海	20,000円	'88年	麻雀牌パズル	有	有		㈲テクナート

ジャレコ

ロッドランド	50,000円	'90年	アクション	有	有	MEGAシステム	㈲テクナート
破兆!	45,000円	'90年	格闘	有	有	MEGAシステム	㈲テクナート
実力!プロ野球	45,000円	'89年	野球	有	有	ロムキット¥18,000	㈱玉屋
ザ・ロードオブキング	45,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット¥25,000	㈱玉屋
天聖龍	40,000円	'89年	シューティング	有	有	MEGAシステム	㈲テクナート
天聖龍	40,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
伊賀忍術伝	38,000円	'90年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
天聖龍	35,000円	'89年	シューティング	有	有		パワードサービス
実力!プロ野球	30,000円	'89年	野球	有	有		㈱ケイアイシー

セイブ開発

雷電	148,000円	'90年	シューティング	有	有		㈲テクナート

セガ

サンダーフォースAC	88,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱玉屋
コラムス	78,000円	'89年	パズル	有	有		㈱玉屋
コラムス	75,000円	'90年	パズル	有	有		㈲テクナート
コラムスⅡ	70,000円	'90年	パズル	有	有		㈲テクナート
ゲイングランド	70,000円	'88年	戦略シューティング	有	有		㈱玉屋
コラムスⅡ	68,000円	'90年	パズル	有	有		㈱玉屋
ボナンザブラザース	65,000円	'90年	泥棒アクション	有	有	システム24	㈲テクナート
ムーンウォーカー	60,000円	'90年	ダンスアクション	有	有	システム18	㈲テクナート
テトリス	60,000円	'89年	パズル	有	有		パワードサービス
M.V.P	60,000円	'90年	野球	有	有	ロムキット¥30,000	コンボ
ボナンザブラザーズ	60,000円	'90年	泥棒アクション	有	有	ロムキット¥25,000	コンボ
エイリアンストーム	58,000円	'90年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
ムーンウォーカー	55,000円	'90年	ダンスアクション	有	有	ロムキット¥20,000	コンボ
サンダーフォースAC	50,000円	'90年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ムーンウォーカー	50,000円	'90年	ダンスアクション	有	有	ロムキット¥20,000	㈱玉屋
MVP	50,000円	'90年	スポーツ	有	有	ロムキット¥28,000	㈱玉屋
エイリアンストーム	50,000円	'90年	アクション	有	有	ロムキット¥50,000	㈱玉屋
ゴールデンアックス	40,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット¥28,000	㈱玉屋
ブロクシード	40,000円	'90年	テトリスパズル	有	有	ロムキット¥10,000	コンボ
ゴールデンアックス	40,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット¥20,000	コンボ
獣王記	40,000円	'88年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
獣王記	38,000円	'88年	変身アクション	有	有		㈱玉屋
エイリアンシンドローム	38,000円	'87年	アクションシューティング	有	有		㈱ケイアイシー
忍	35,000円	'87年	アクション	有	有		㈱玉屋
ダンプ松本	30,000円	'85年	プロレス	有	有	ロムキット¥10,000	コンボ
フラッシュポイント	25,000円	'89年	テトリスパズル	有	有		コンボ
忍	25,000円	'87年	アクション	有	有		コンボ
獣王記	25,000円	'88年	アクション	有	有		コンボ
ファンタジーゾーン	20,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
UFO戦士ようこちゃん	15,000円	'88年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー

セタ

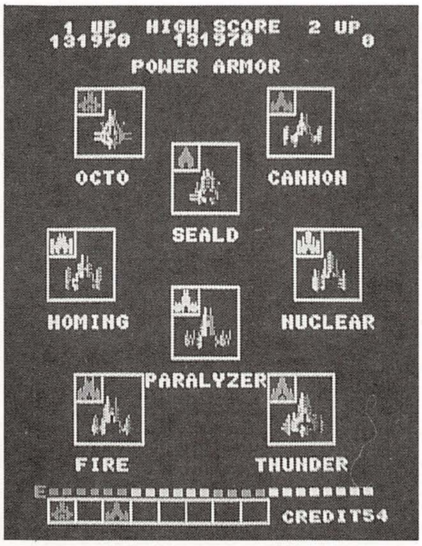
キャリバー50	60,000円	'89年	シューティング	有	有		㈲テクナート
スーパーリアル麻雀PⅢ	45,000円	'88年	麻雀	有	有		㈱玉屋
スーパーリアル麻雀PⅢ	35,000円	'87年	麻雀	有	有		コンボ
目撃	28,000円	'89年	アクション	有	有	パネル付き	㈱ケイアイシー
スーパーリアル麻雀PⅡ	15,000円	'87年	麻雀	有	有		㈲テクナート
スーパーリアル麻雀PⅡ	12,000円	'87年	麻雀	有	有		コンボ
スーパーリアル麻雀	5,000円	'86年	麻雀	有	有		コンボ

TAD

JuJu伝説	60,000円	'90年	アクション	有	有		㈲テクナート

タイトー

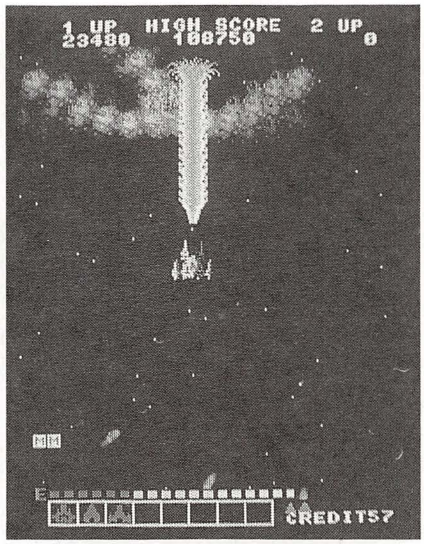
ルナーク	188,000円	'91年	格闘	有	有	F2システム	㈲テクナート
マージャンクエスト	188,000円	'91年	麻雀	有	有	F2システム	㈲テクナート
力ダッシュ	65,000円	'90年	アクションRPG	有	有		パワードサービス
チャンピオンレスラー	60,000円	'89年	プロレス	有	有		コンボ
あしたのジョー	35,000円	'90年	ボクシング	有	有		㈲テクナート
ニュージーランドストーリー	35,000円	'89年	アクション	有	有		㈲テクナート
あしたのジョー	35,000円	'90年	版権ボクシング	有	有		㈱玉屋
あしたのジョー	35,000円	'90年	ボクシング	有	有		㈱ケイアイシー
あしたのジョー	30,000円	'90年	ボクシング	有	有		コンボ
パズニック	25,000円	'89年	パズル	有	有		㈱玉屋
スーパーQIX	20,000円	'87年	陣取りアクション	有	有		カナヤ商会
中華大仙	20,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会



▲八つのアーマーがきわめて個性的。オクト・アーマーからサンダー・アーマーまで，使い道のないものはない！

一着脱)，レーザー(対空攻撃)，ミサイル（対地攻撃）となっています。

アイテムは，スピード・アップの「S」(青)，ミサイルのパワーアップの「M」(赤)，レーザーのパワーアップの「L」(黄)，これらは三つ取るごとに1レベルだけパワーが上がります。



▲ボスとの戦いも実に味わい深い。最近のシューティングにはないわびさびがあるといえるだろう

そして，これらは「K」というキープ・アイテム（青・赤・黄）を取ることによって，1度ミスをした後のレベルダウンを防ぐことができます。

アーマーを使用するためのエネルギーをたくわえる「E」というアイテムもあります。これにも青・黄・赤の3色があり，それぞれエネルギーの補給される量が異なります。アーマーを使用する際は，このエネルギー・ゲージが8以上なければいけません。

これらの他にも画面上に隠されているアイテムをすべて出現させる「F」，プレイヤー1UPの「P」，ボーナス・ポイントが加算される「B」，一定距離分，エリアをワープする「W」があります。

さらに，このゲームの大きな特徴ともいえるマイナス・アイテムの存在を忘れることはできません。マイナス・アイテムは「S」「I」「M」等のアイテムが上下反転していたり，裏返しになっていたりして（要するに「Vフリップ」もしくは「Hフリップ」した絵ということ)，さらに茶色で描かれています。これを取ってしまうと，それに対応した装備が1レベル落ちてしまい，さらにキープ・アイテムを持っていても，その効力を失ってしまいます。

その他にも，マイナス・アイテムとしてリバース「R」というものもあります。これは，「W」の反対で，一定距離離分，エリアをもどされてしまうというものです。

ところが，当時マニアの人たちは，これをハイスコア競争の得点稼ぎのために，大いに

ビデオゲーム中古基板情報

功里金団	18,000円	'88年	格闘	有	有		(株)玉屋
ファイティングホーク	15,000円	'88年	シューティング	有	有		コンボ
飛龍の拳	15,000円	'87年	格闘	有	有		(株)ケイアイシー
ジャイロダイン	12,000円	'84年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
奇々怪界	10,000円	'86年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
スーパーQIX	10,000円	'87年	陣取りアクション	有	有		(株)ケイアイシー
奇々怪界	6,000円	'86年	アクションシューティング	有	有		コンボ

ダイナ

ネルトン牌鯨団麻雀	48,000円	'90年	麻雀	有	有		(株)玉屋

データイースト

クルードバスター	50,000円	'90年	格闘	有	有		コンボ
クルードバスター	48,000円	'90年	アクション	有	有		(株)玉屋
ダークシール	48,000円	'90年	格闘	有	有		コンボ
ダークシール	45,000円	'90年	アクション	有	有		(有)テクナート
ダークシール	45,000円	'90年	アクション	有	有		(株)玉屋
ロボコップ	40,000円	'88年	アクション	有	有		(有)テクナート
カルノフ	18,000円	'87年	アクション	有	有	ロムキット¥8,000	(株)玉屋
サイコニクスオスカー	18,000円	'87年	格闘	有	有		コンボ
B•ウィング	15,000円	'84年	シューティング	有	有		(有)テクナート
ザビガ	15,000円	'84年	シューティング	有	有		(有)テクナート
B•ウィング	15,000円	'84年	シューティング	有	有		コンボ
SRD	12,000円	'87年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー

テクノス

出世大相撲	6,000円	'84年	相撲	有	有		(株)ケイアイシー
ダブルドラゴン3	85,000円	'90年	格闘	有	有		(有)テクナート
ダブルドラゴンⅢ	75,000円	'90年	格闘	有	有		(株)玉屋
コンバットライブス	60,000円	'90年	格闘	有	有		パワードサービス
コンバットライブス	50,000円	'90年	格闘	有	有		(有)テクナート
コンバットライブス	50,000円	'90年	格闘	有	有		コンボ
コンバットライブス	45,000円	'90年	格闘	有	有		(株)玉屋
西遊降魔録	15,000円	'87年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
エキサイティングアワー	12,000円	'85年	プロレス	有	有		カナヤ商会
ダブルドラゴン	12,000円	'86年	格闘	有	有		コンボ
ザインドスリーナ	10,000円	'86年	アクションシューティング	有	有		(株)ケイアイシー
熱血硬派くにお君	8,000円	'86年	格闘	有	有		(株)ケイアイシー
エキサイティングアワー	8,000円	'85年	プロレス	有	有		(株)ケイアイシー
熱血高校ドッジボール部	8,000円	'89年	ドッジボール	有	有		(株)ケイアイシー
エキサイティングアワー	6,000円	'85年	プロレス	有	有		コンボ
熱血硬派くにお君	5,000円	'86年	格闘	有	有		コンボ

テクモ

シルクワーム	20,000円	'88年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
スターフォース	12,000円	'84年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー

デコ

バーディトライ	28,000円	'88年	ゴルフ	有	有		(株)ケイアイシー

東亜プラン

アウトゾーン	70,000円	'90年	シューティング	有	有		(株)玉屋
TATSUJIN	58,000円	'88年	シューティング	有	有		(株)玉屋
鮫!鮫!鮫!	58,000円	'89年	シューティング	有	有		(株)玉屋
ゼロウィング	40,000円	'89年	シューティング	有	有		(有)テクナート
ゼロウィング	38,000円	'88年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
大旋風	38,000円	'89年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
究極タイガー	25,000円	'87年	シューティング	有	有		(有)テクナート
究極タイガー	20,000円	'87年	シューティング	有	有		パワードサービス
飛翔鮫	18,000円	'87年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
ゲットスター	15,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
スラップファイト	15,000円	'86年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
ゼロウィング	32,000円	'89年	シューティング	有	有		コンボ
スノーブラザーズ	32,000円	'90年	雪玉アクション	有	有		コンボ

ナムコ

ドラゴンセイバー	178,000円	'90年	シューティング	有	有	システム2	(有)テクナート
ワルキューレの伝説	148,000円	'89年	アクション	有	有		ソフトショップマリオ
フェリオス	138,000円	'89年	美少女シューティング	有	有		ソフトショップマリオ
ファイネストアワー	130,000円	'89年	シューティング	有	有	システム2	(有)テクナート
バーニングフォース	115,000円	'89年	3Dシューティング	有	有	システム2	(有)テクナート
アサルト	115,000円	'88年	タンクバトル	有	有	パ付,ロムキット¥28,000	(株)玉屋
バーニングフォース	105,000円	'90年	3Dシューティング	有	有		(株)ケイアイシー
バーニングフォース	100,000円	'89年	3Dシューティング	有	有		ソフトショップマリオ
バーニングフォース	100,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット¥18,000	コンボ
マーベルランド	100,000円	'90年	遊園地アクション	有	有	ロムキット¥18,000	コンボ
オーダイン	100,000円	'88年	コミカルシューティング	有	有	ロムキット¥18,000	コンボ
フェリオス	100,000円	'88年	美少女シューティング	有	有	ロムキット¥18,000	コンボ
球界道中記	98,000円	'90年	野球	有	有		(株)ケイアイシー
スプラッターハウス	75,000円	'88年	ホラーアクション	有	有	ロムキット¥25,000	(株)玉屋
倉庫番	75,000円	'90年	パズル	有	有	ロムキット¥30,000	(株)玉屋
ギャラガ88	75,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット¥25,000	(株)玉屋
ブラストオフ	65,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット¥10,000	(株)玉屋
ギャラガ88	65,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット¥15,000	コンボ
スプラッターハウス	65,000円	'88年	ホラーアクション	有	有	ロムキット¥15,000	コンボ
ベラボーマン	65,000円	'88年	アクション	有	有	ロムキット¥15,000	コンボ
ワルキューレの伝説	60,000円	'89年	アクション	有	有	ROM	ソフトショップマリオ
爆突機銃艇	60,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット¥10,000	コンボ
ワールドスタジアム89	58,000円	'89年	野球	有	有		(株)ケイアイシー
妖怪道中記	56,000円	'87年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
ローリングサンダー	40,000円	'86年	洋風アクション	有	有		(株)玉屋
源平討魔伝	35,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
源平討魔伝	28,000円	'86年	アクション	有	有	ロムキット¥10,000	コンボ
ワンダーモモ	28,000円	'86年	美少女アクション	有	有	ロムキット¥10,000	コンボ
ドラゴンバスター	20,000円	'84年	アクション	有	有		(有)テクナート
バラデューク	20,000円	'85年	メイズシューティング	有	有		(有)テクナート

活用していたものです（エリアをもどしては稼ぎ，もどしては稼ぐ）。

まあ，『ドルアーガの塔』で故意にZAPをして半永久的なプレイをもくろむような人だって珍しくはない世界ですから，この程度のことは日常茶飯事といえます。

アーマー活用の戦略がおもしろい！

説明すべきルールが多くて，スペースが残り少なくなってしまいました。

あと，何といっても解説しなければならないのが，8種類のアーマーです。これには，オクト，シールド，キャノン，ホーミング，パラライザー，ニュークリア，ファイアー，サンダーがあり，途中に落ちているパーツを集めていくことによって1種類ずつそろえていくことができます。

使用したいときは，先ほども書いたとおり，エネルギー・ゲージが8以上あるときに，画面下に並ぶアーマーの中から，レバーで使用したいアーマーにカーソルを合わせ，パワーアップ・ボタンを押せば，装着することができます。アーマーによって，時間制限のあるものや，ショット数制限のあるもの等，いろいろです。

これらのアーマーを，どこでどのように効率よく使っていくか，そこが『ASO』のおもしろさなのです（うまい人になると，ほとんど使わなくてもクリアできるようになるけれど）。

ああ，あの発進シーンが思い起こされる…

『ASO』はいいぞ。文句なしに名作だ。今，プレイしても絶対におもしろいぞ。ミサイルでポコポコ地上物を破壊していく感覚が何ともいえず気持ちいいんだ，これが！

このゲームをやらずしてシューティングが語れるか？ 無論，語れるはずもない。

キミも『ASO』，やるしか！（※1）

キミも『ASO』，ハマルしか！（※2）

※1：「やるしかない」の省略・強調形。「しか」のところにアクセントがくる

※2：1と同じ

《今月のおすすめゲームデータ表》

タイトル	ASO
会社	SNK
発売年度	1985年
ジャンル	縦スクロール・シューテング
モニタ	縦画面
操作系	8方向レバー・3ボタン
ミス時の再スタート場所	もどる
コンティニュー	あり
エンディング	あり。全12面

ビデオゲーム中古基板情報

オーダイン	20,000円	'90年	タンクバトル	有	有	ROM	ソフトショップマリオ
スーパーゼビウス	18,000円	'82年	シューティング	有	有		(有)テクナート
アサルト	18,000円	'88年	タンクバトル	有	有	ROM, P付	ソフトショップマリオ
スカイキッド	18,000円	'83年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
ドラゴンバスター	18,000円	'84年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
メトロクロス	16,000円	'85年	障害物競走	有	有		(株)ケイアイシー
クラックス	15,000円	'90年	パズル	有	有		(株)玉屋
ギャプラス	15,000円	'84年	シューティング	有	有		(株)玉屋
未来忍者	15,000円	'88年	シューティング	有	有	ROM	ソフトショップマリオ
ギャプラス	15,000円	'84年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
ギャラガ	12,000円	'81年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
ゼビウス	10,000円	'82年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー

日本物産

クレイジークライマーII	18,000円	'88年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
クイズハイホー	8,000円	'87年	早おしクイズ	有	有		(株)ケイアイシー

ビデオシステム

パイプドリーム	60,000円	'90年	コネクトパズル	有	有		(株)玉屋
パイプドリーム	30,000円	'90年	パズル	有	有		(株)ケイアイシー

ホームデータ

霊界道士	12,000円	'88年	格闘	有	有		(株)ケイアイシー

ユウガ

麻雀学園	6,000円	'88年	麻雀	有	有	新品麻雀パネル¥8,000	パワードサービス

UPL

宇宙戦艦ゴモラ	48,000円	'90年	シューティング	有	有		(株)玉屋
レイダース5	10,000円	'85年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー

●ご協力いただいたお店

■(株)ケイアイシー
〒141 東京都品川区東五反田4-7-26
☎03-3448-0832

■(株)創造空間コンポ
〒170 東京都豊島区駒込6-34-7 清水ビル2F
☎03-3576-1484

■(株)玉屋
〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
☎03-3323-5524

■ソフトショップ☆マリオ
〒390 長野県松本市大手2-2-4
☎0263-36-5536

■テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20
☎06-643-7641

■カナヤ商会
〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10
☎06-395-0272

■パワードサービス
〒816 福岡市博多区諸岡4-29-23
☎092-572-4110

NEW テーブルトークRPGコーナー

ロードス島戦記 コンパニオンの巻

ORG／大貫正幸

新装開店TRPGコーナー

ジェノサイドのリプレイも，前回で一段落尽きました（無理矢理終了させたとも言うかな)。そこで，今回からは，現在市販されているTRPGを毎回一つずつ取り上げて紹介していきたいと思います。

このコーナーがスタートした当時とは異なり，現在ではたくさんの種類のTRPGが発売されています。そこで，それらのTRPGについて，ゲーム・システムの特徴などを解説していこうというわけです。

このコーナーの解説がゲームを買う場合に少しでも参考になれば幸いだと思います。そんなわけで，ゲームの特徴をほめるばかりではなく，欠点もしっかりと指摘していく，辛口のコーナーにしてみました。

そうそう，紹介してほしいゲームのリクエストも受け付け中です。どんなゲームか知りたいものがあったら，お手紙くださいね。

というわけで，このコーナーは新しく生まれかわったわけです。今までは，飛ばし読みていた人も,これからは注目してくださいよ！

コンピュータRPG（イースやカオスエンジェルなど）を楽しめた人が，TRPGを楽しめないわけはないんですから。

ところで，イースといえば，コミック・コンプ誌に「ソード・マスター」を連載中の羽衣翔先生の別冊（コミック・コンプの増刊号）が発売されることになりました。

で，その別冊の巻末に，何と羽衣先生がTRPGのマスターをはじめてプレイしたときのリプレイが掲載されることになったのです。もちろん，ゲームはずばり「ソード・マスター」ですよ。ORGでデザイン中の「ダブルムーン伝説RPG」のシステムを使用して，「ソード・マスター」用に修正したものを使ったわけです。私はシステムとシナリオ・デザインを担当し，当日はサブ・マスターとして羽衣先生をフォローしました。

リプレイのほうは，もう1人のサブ・マスターが書いていますが，おもしろいことうけあいですから，本が発売されたら，興味のある人は読んでくださいね。

ロードス島戦記

というわけで，まず最初に取り上げるTRPGは「ロードス島戦記コンパニオン」です（写真1）。

何と言ってもメジャー（隣のコーナーで議論されるくらいだからね）なアイテムですし，書籍として発売されていますから，誰にでも簡単に手に入れられるのが，最初に取り上げた理由です。

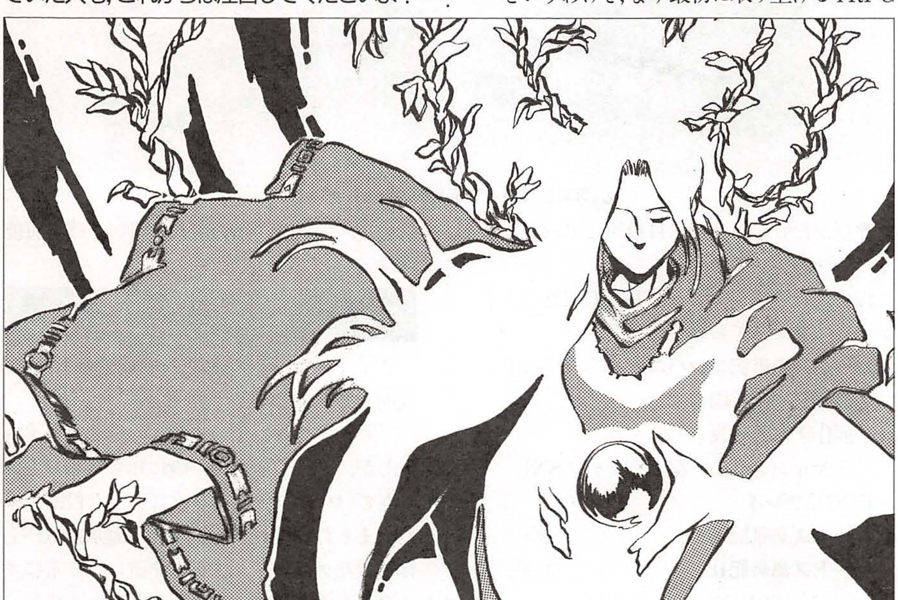
現在，書店で手に入るブックスタイルのTRPGは，「ロードス～」の他に，「ソードワールド」「T&T」「アドヴァンド・ファイティング・ファンタジー」「ドラゴン・ウォーリアー」などがあります。

どれも文庫本サイズで，「ロードス～」よりも安いのですが，知名度の点では劣っていますし，何よりも文庫サイズのルールブックは使いにくいという欠点があるのです。

「ロードス～」のほうは近々「コンパニオンII」が発売されるそうですが，今回は本体のみの紹介となります。

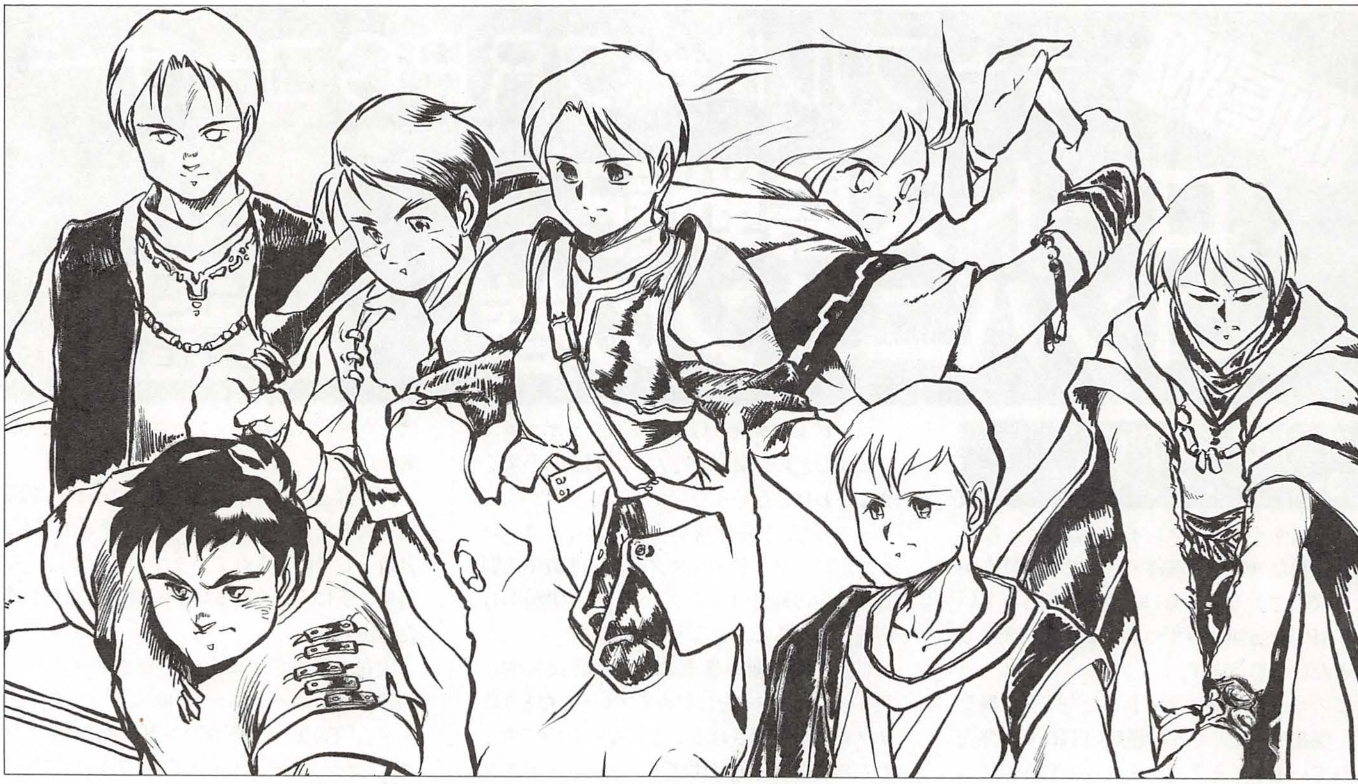
ロードス島の流れについて

ゲーム・システムについて説明する前に，「ロードス島戦記」という作品の歴史につい





▲《写真1》ロードス島戦記コンパニオン



て述べることにしましょう。

「ロードス島戦記」がはじめて商業ベースとして発表されたのは，ゲーム誌の「RBG誌上ライブ」としてでした。要するに実際にゲームをプレイした様子を，会話形式で読者に伝えるリプレイだったわけです。このリプレイの元祖には，マスターに明日川敬を擁したサークル・アウトバーンの「七つの祭壇（シミュレイター誌掲載)」がありますが，TRPGを一般大衆に知らしめたのは，間違いなく「ロードス〜」の功績です（写真２)。

当時は発売されているTRPGの種類も少なかったため，TRPGを一般に紹介するという意味で，D&D®のゲーム・システムが使用されていました。

このリプレイは非常に好評で，第二部，第三部と続き，連載終了後もコンピュータ・ゲーム化やアニメ化，小説の刊行など，その人気は止まるところを知りません。その後，版権などの問題から，D&Dにかわるシステムとして，ロードス島のためにデザインされたのが，今回紹介する「ロードス島戦記コンパニオン」なのです。

「ロードス〜」は，原作となる小説，雑誌に連載されたリプレイ，「ロードス島戦記コンパニオン」のシステムを使用して書き降ろされたリプレイブック，OVAなど，様々なメディアが展開されているため，誰にでもその世界を味合うことができるという利点もあるわけです。

従って，「ロードス〜」をプレイしようと思ったら，あらかじめそういった資料（格好い



▲《写真２》ロードス島戦記の紙上リプレイ本

い呼びかたでしょう）に目を通しておくことも，一つの方法です。

以下に，「ロードス〜」のTRPG関連のラインナップを挙げておきましょう。

・ロードス島戦記コンパニオン　980円
　原案／安田　均
　原作／水野　良
　デザイン／高山　浩とグループSNE

・RPGリプレイ
ロードス島戦記Ⅰ　390円
ロードス島戦記Ⅱ　500円
　原案／安田　均
　作／水野　良とグループSNE

以上，すべて角川書店刊。書店で購入可能です。

オーソドックスなゲーム

さて，いよいよゲーム・システムについて説明していきましょう。

「ロードス島戦記の流れ」のところで述べましが，TRPGを世間一般に知らしめるという点で「ロードス〜」は非常に大きな役割を果たしました。そのため，「ロードス島戦記RPG」は複雑なゲーム・システムを避け，非常にオーソドックスなルールを採用しています。

専門用語（何てオタッキーな言葉なんでし

よ）で言うなら，キャラクターの特徴を表わす基本的なルールに，クラス・システムを使用しているということになります。

それでは，クラス・システムがどのようなものなのか，実際に見ていきましょう。

クラス・システムとは

クラスとは，キャラクターの職業のことであり，ほとんどのRPG（コンピューターも含む）でキャラクターの特徴を表わすために使用されています。ベーマガの読者の皆さんには，今さら説明はいりませんね。

これに対応するものは，スキル（技能）システムと呼ばれるものがあります。クラス・システムとの大きな違いは，クラス・システムが，その職業によりできる行為とできない行為を区別しているのに対して（戦士なら魔法は使えないなど），スキル・シスムは，キャラクターのできることとできないことから，そのキャラクターがどのようなタイプかを判断することになる点です。

ファミコンでたとえるなら，ドラクエなどがクラス・システムを採用しており，ファイナル・ファンタジーIIがスキル・システムのゲームになります。

両者の違いは，「→」によって簡単に表わせるでしょう。

■クラス・システム

- 戦士だから魔法が使えないが，接近戦は得意。
- 魔術師だから魔法が使えるが，戦闘は苦手。
- 職業→できる行動が決定

■スキル・システム

- 魔法が使えて，接近戦が苦手だから魔術師
- できる行動→職業が決定

七つの職業がある

職業にはウォリアー，プリースト，スカウト，ナイト，シャーマン，ソーサラー，ウィザードの7種類があります。それぞれの特徴を簡単に説明しておきましょう。

■ウォーリアー

戦うだけしかとりえのない人々です。「ウリィィィィ～」と叫びながら突撃しましょう。魔法は一切使用できません。

■プリースト

神に仕える人々で，プリースト系の呪文を使用できます。傷を癒したり，間接防御的な魔法を使用できます。

■スカウト

盗賊というと聞こえが悪いですが，ようするに，壁登り，カギやワナの取り扱いに優れた冒険者のことです。

■ナイト

諸公に仕える戦士で，レベルが上昇するとコモン魔法が使えるそうです。もっとも「コンパニオンII」を待っている職業です。

■シャーマン

自然界に存在する精霊の力を借りて呪文を唱えることができます。また，戦闘能力も他の魔術師系の職業よりはあります。

■ソーサラー

一般的な魔法使いのことです。魔法以外にとりえはありません。攻撃的な魔法でビシバシやりたい人にオススメです。

■ウィザード

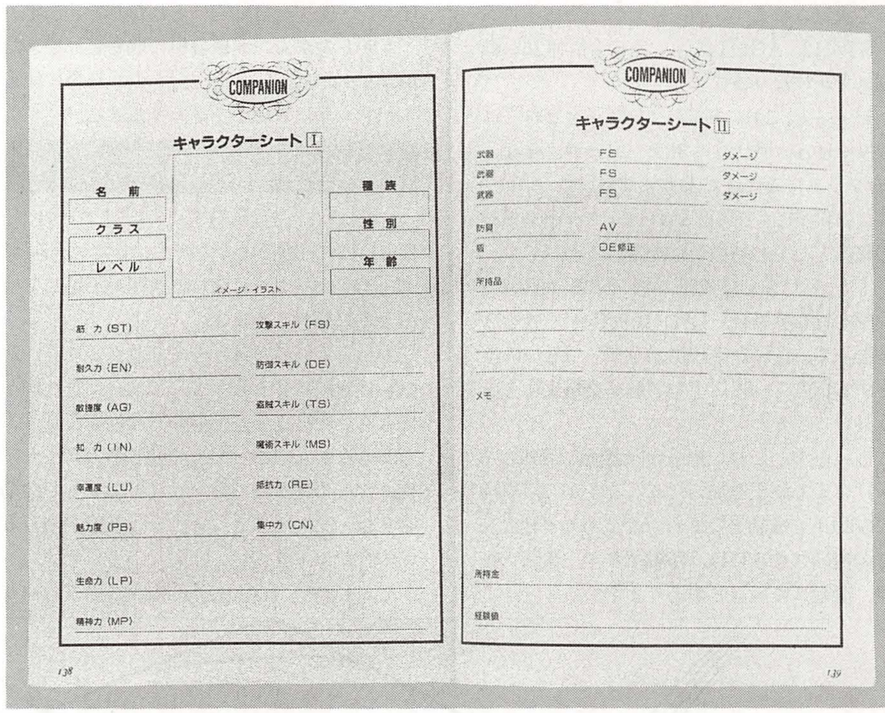
ソーサラーとシャーマンの呪文を両方とも使用できます（賢者さんですね）。ただし，呪文を覚える速度はゆっくりです。

キャラクター・メイキング

キャラクターの特徴を表わすものには，職業の他に，種族と能力値があります。

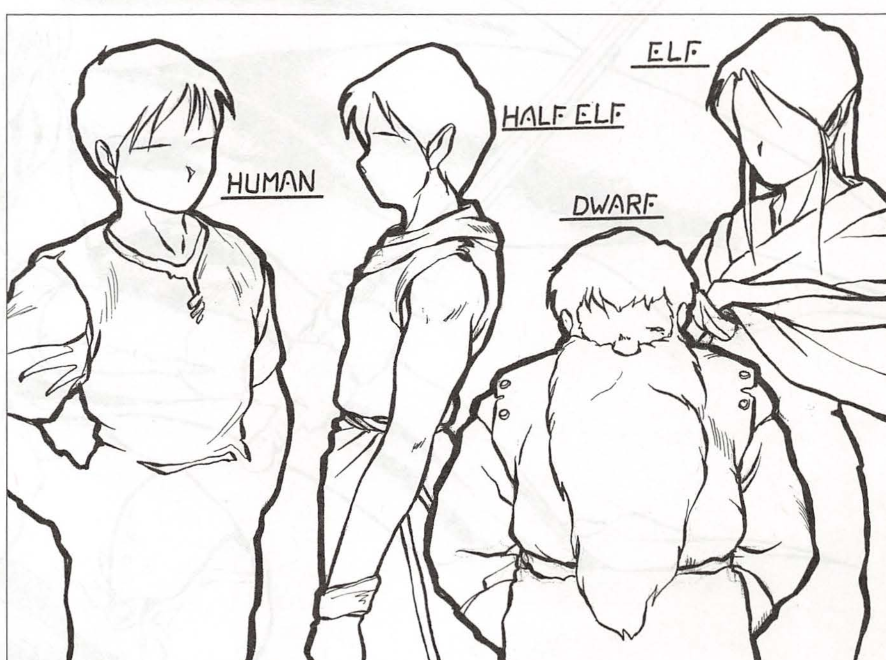
種族には，人間，エルフ，ハーフエルフ，ドワーフの5種類があり，それぞれの種族によって，能力値に修正が付くようになっています**（写真3）**。

能力値には，筋力（ST），耐久力（EN），敏捷度（AG），知力（IN），幸運度（LU），魅力度（PB）の六つがあり，それぞれ3d6（6面体


COMPANION
キャラクターシート I
名前
クラス
レベル
イメージ・イラスト
種族
性別
年齢
筋力（ST）
耐久力（EN）
敏捷度（AG）
知力（IN）
幸運度（LU）
魅力度（PB）
生命力（LP）
精神力（MP）
攻撃スキル（FS）
防御スキル（DE）
盗賊スキル（TS）
魔術スキル（MS）
抵抗力（RE）
集中力（CN）
138

COMPANION
キャラクターシート II
武器　FS　ダメージ
武器　FS　ダメージ
武器　FS　ダメージ
防具　AV
盾　DE修正
所持品
メモ
所持金
経験値
139

▲《写真3》キャラクター・シート



ダイスを三つ振って，でた目を合計する）して決定します。

能力値の使いかた

それでは，実際に能力がゲームにおいてどのように使用されるのかを説明しましょう。

能力値の数値を，そのまま使用するわけではありません。いくつかの能力を合計して，行動に必要な数値を決定するようになっています。

このキャラクターの行なう行為をスキルと呼んでいます。

たとえば，戦闘スキルなら，ST＋AGによって決定されます。

STが12，AGが14なら，その合計値26が戦闘スキルになります。

おっーと，これに職業による修正を忘れてはなりません。戦士なら30を，ソーサラーなら5をプラスすることになります。

この職業による修正によって，キャラクターの職業としての特徴が強調されるわけです。

そして，たとえば戦闘スキルが56のものが，攻撃を行なう場合，D％（10面体ダイスを2個振って，一つを十の位，もう一つを一の位とする）して，56以下がでれば攻撃成功という具合になるわけです。

もっとも，これに相手の回避値（防御スキル）による修正を加えたりしますから，単純に56以下で成功となるわけではありません。この他のスキルには，防御スキル，盗賊スキル，魔術スキルなどがあります。

集中力という設定もある

さて，オーソドックスなシステムばかり紹介してきましたから，そろそろ「ロードス～」の特徴的なルールを一つ紹介しましょう。それが，集中力です。

通称「根性」とか「火事場の馬鹿力」などと呼ばれているもので，本誌の連載を読んでいた皆さんには，限定されたヒーロー・ポイントであると説明すればわかりやすいでしょう。これは，1レベルについて1日に1回だけ使用できるもので，チェックに成功すると，失敗した攻撃を成功していたことにできたり，イニシアチブを自動的にとれたりできます。

しかしながら，洞窟の中に取り忘れてきた財宝を，「実は持っていた」という具合に使えるかどうかはさだかではありません。

ロードスの問題点

「ロードス～」に限らず，「ソードワールド」など，グループSNEのデザインしたゲームは，ゲーム・マスターに関する説明が不足しているように感じられます。

もっとも，これはルールブックよりも，リプレイを読んでもらって，イメージをつかんでもらいたいという配慮からなのでしょう。しかしながら，まったくの初心者のグループが，はじめてゲームをプレイしようとした場合には，プレイできないという状態が生じる可能性があります。

これについては，具体的なマスターのやりかたを抽象論として説明するよりは，リプレイ・ブックなどを読んで，あのノリを参考にしてほしいそうです（コンパニオンにそう書いてありました）。

ダイスについて

最後に，ゲームで使用するサイコロについて説明しましょう。

このゲームの欠点の一つは，D&Dなどと同じように，6種類ものダイスを使用しなければならないことでしょう。すなわち，4面体，6面体，8面体，10面体，12面体，20面体の各サイコロが，ゲームをプレイングするために必要なのです。

ただし，基本的には6面体ダイスと10面体ダイスだけを使用すればすむシステムなので，最近発表された同一システムを使用している「クリスタニアRPG」では，6面体ダイスと10面体ダイスだけを使用するシステムに訂正されていました。

まぁ，ダイスの数なんていうのは，好みの問題以外の何ものでもありませんからね。

というわけで，駆け足で「ロードス～」を紹介してみました。限られたスペースなので，十分ではなかったと思いますが，いかがでしたでしょうか。他のTRPGについては，複数回に渡る紹介も考えています。

プレゼントのお知らせと当選者の発表

1月号で募集した「だいす・クエスト」のプ



レゼントにたくさんご応募ありがとうございました。久々にハガキの山を見た気分です。そこで，好評に応えて，「だいす・くえすと・つう」を5名のかたに続けてプレゼントとしたいと思います。なお,「だいす・くえすと」の当選者は，つぎの5名です。おめでとうございました。

梅原　昭夫君（愛知県），波多野　智君（新潟県），坪木雅直君（神奈川県），立石亮介君（長崎県），高橋　学君（秋田県）

だいす・くえすと・つう

好評の「だいす・くえすと」シリーズの第二弾です。さすが1,000円というられしい値段！たちまち品切れたそうで，第二弾の登場です（写真４）。

基本的なルールは「つう」になっても変更ありませんから,「だいす・くえすと」本体の紹介については1月号を見てください。ここでは，変更点のみをお伝えしましょう。

「つう」では，冒険の目的がきめられました。それは，転職の水晶をさがしだし，戦士／神官／魔法使い／盗賊の，四つの職業のすべての力を備えたスーパー・マルチクラス・キャラクターになることです。

単にダンジョンをレベル・アップのために歩き回るより，こうした目的があるほうがゲームが楽しく進められるのは間違いありません。

新しく，財宝として加えられた転職の水晶！それは，ダンジョンの奥深くに隠された水晶宮にのみ存在しています。つまり，転職の水晶は簡単には手に入らないのです。迷宮ダイスが特定のダンジョンを作らないと，水晶宮に辿（たど）り着くことはできないわけです。さぁ，キミもスーパー・アドベンチャー目指して，冒険に旅立とう！

というわけで，今回も発売元の㈱新和さんのご協力により，この「だいす・くえすと・つう」を5名の方にプレゼントしたいと思います。ハガキに住所，氏名，年令，性別を記入して，ベーマガ編集部の「だいす・くえすと」係まで。

通信販売のお知らせ

以前から問い合わせの多かった通信販売ですが，ORGで直接行なうことが可能になりました。このコーナーで紹介したゲームやサイコロなどのTRPG関連商品の購入を希望される方は，往復ハガキか電話で下記まで問い合わせてください。けして，いきなりお金を送らないように！

〒142東京都大田区池上6-1-7ブルー・スカハイツ701
ORG／通信販売係　☎03-3753-4099



▲《写真４》「だいす・くえすと・つう」のパッケージとシール

イラスト・コーナー



PN・GIDA（神奈川県）
シルヴィアは活躍の出番がないままに逝ってしまいました。少し反省してます。



PN.東次郎（茨城県）
今度は，自分達のプレイで使用しているキャラクターを送ってくださいね。



PN.りおん（岐阜県）
あっ，どーもあけましておめでとうございます。でも，今3月なんですけど。



PN・秦（埼玉県）
シルヴィアよりも，出番の少なくなった奴が，ここにいたか……。

WOLF GAMERS

ウルフ・チーム 〒169 東京都新宿区西早稲田2-14-1 TOHMA西早稲田ビルB1　ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

SLGの修羅道 Vol,4
コマンド コントロール

過去3回続いたこのコーナーも今回で終了となります。最終回の今回はコマンドコントロール（以下CCと略）についてです。

コマンドコントロールを日本語に直訳すれば指揮統制とでもなるのでしょうか。戦場において起り得る予想不可能な事柄(戦場の霧)などのなかで、指揮官がいかに前線の部隊を把握できるかというような事をルール化しているSLGによくこの言葉が登場します。縦割り化された軍隊という組織の中で指揮系統の乱れは致命的な結果を生み出します。そのため同一の指揮下にある部隊はある程度まとまった状態で運用されがちです。なぜなら指揮官に近ければ近いほど指揮系統の乱れは生じにくくなるからです。これは通信技術の発達した現代においてもなんら変り有りません。この事実をゲームで再現するための一つの方法として同一師団効果というシステムがあります。これは、同一の師団に属する連隊同士がスタックすれば戦力比が増加するというものです。このルールによって同一の指揮下に属する部隊は集中して使用されることがごく自然にシミュレートされます。同一師団効果以外にも、同一の目標を攻撃するユニットは同一の軍（軍集団）に属する者同士でなくてはならないといったルールを持つゲームも存在します。

4ヶ月間という短い期間内でしたが、少しでも続けて読んでくれた読者の方の参考になれば幸いだと思います。次回からは、「古代中国名将列伝」として、三国時代以前の中国の将軍を紹介していきたいと思います。第一回の来月は魏（三国）の李典か呉（春秋）の伍子胥の予定です。取り上げて欲しい武将のリクエストも受け付けます。　（おわ）

あるアルバイターの手記
～土佐日記編～

ども、こんにちはぁ。美京ぉ楓でぇす。
えっと、「あるアル・・・」きゃはっ！今回で、最終回なのでぇす。
それを記念して、今回は発売の近い(といっても4月だけど・・・)「アークスオデッセイ」の宣伝しちゃいまぁす。
ぱちぱちぱち・・・。初めに、ずばり！AOの登場キャラはギャルが多い！奇麗！可愛いぃ!!最近のゲームギャルに飽きたとお嘆きのあなたに、楓は一押ししちゃいます。次に、オープニングデモがよい！とぉっても奇麗なデモなの。グラフィックの人と、プログラマーに人の苦労と、こだわりが感じられて、楓見てるだけで目がうるうるしちゃった。最後に、肝心のゲーム内容だけど、ずぇったい面白いんだからぁ。みなさん、買ってくださいね。楓とのお約束だよ。以上！・・・。
今度は作家美京楓として、みなさんと会いたいな。　　　　んでは、バイビー！
★今回の名言　～円谷英二～
「生々しい映像、汚い映像はドキュメンタリーにまかせればいい。
僕達クリエイターの仕事はね、現実にはない、夢でしか見ることができない物を作り出すことなんだよ。(以下略)」

（美京　楓）

今、『とよちん』と面白いゲーム作ってるよの巻II

作者取材のため
今月は休載
いたします。
来月はすごいよ！
（かやの）

浜さん



▲千葉県 LYNNさん
これはスーだな。ところで、本名は必ず書くように。



▲大阪府 えーすさん
柔らかい線がいいな。今度は全身像に挑戦してみよう。



▲宮城県 May-beさん
MINO'S CULBって何だ？教えて欲しい。



▲秋田県 SERAGONさん
初投稿ありがとう。鉛筆は印刷に出ないので避けよう。

週間予定表(君の予定を書きましょう。)	
8日(金)	仏滅
9日(土)	大安
10日(日)	赤口
11日(月)	先勝
12日(火)	友引
13日(水)	先負
14日(木)	仏滅・ホワイトデー

のみんなで遊ぼう!

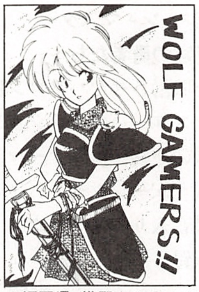
ようっ!浜だ。みんながこれを読んでる時は、卒業・進級の季節かもしれないな。今しかない一瞬を大切にして、青春パワーでGOGOだぜ!　(浜)



▲愛知県 PCmkIIさん
高校を卒業してもイラスト送ってくれよな。



▲福岡県 カーバンクルさん
構図、画面処理などが非常に優れている。今月の1席。

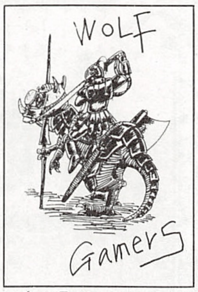


▲福岡県 椎野ありまさん
オリジナル歓迎だぞ。君は宛て先の文字も上手だな。



▲宮城県 久遠景介さん
この名前はP．Nになっているが、本名はなんだ？


▲京都府 あぷるとん改めわびさん
イラストとして完成されている。背景処理もいいぞ。



▲富山県 うっちゃんさん
この細かい質感表現が、どの程度印刷に出るか心配だ。



▲神奈川県 GIDAさん
君も本名を書いてくれよな。御褒美が送れないぞ。

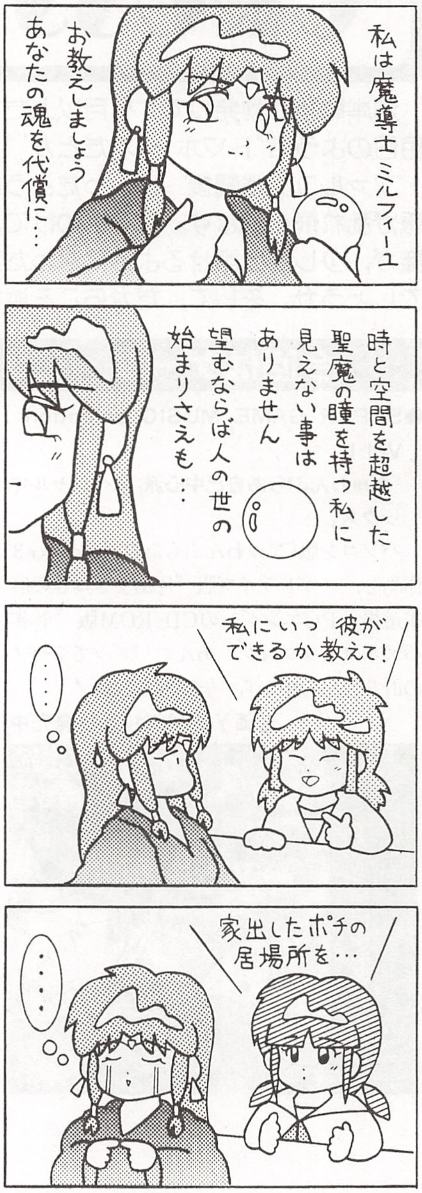
「みんなで遊ぼう」は皆さんのイラストを発表するコーナーです。

葉書きに黒一色でイラストを描いてウルフ・チームまで送って下さい。
イラストはいつでも受け付けていますが、12日前後に着くようにすれば、翌月分に間に合います。どんどん参加して下さい。

Game Creative Staff
WOLF TEAM

B・M CANDY ベーマガ

時の魔晶球　(Ⓖ)



乙女のつれづれ

バレンタインデーに胸をときめかせていた男性諸君、いかがお過ごしでしょうか。日本国民にとっての一大イベントと化した2月14日は、大告白大会というよりもむしろ「義理チョコ」の飛び交う日になってしまったようですね。でも、「義理」とはよばれても気持ちのこもったプレゼントにかわりありません。愛がたっぷり入るかトリカブトがたっぷり入るかは君の心がけ次第。男の子も女の子も「それどころじゃなあい」とねじりはちまきの受験生諸君もみんな頑張ってね。　(OGA)

ビクター音産と読者を結ぶ
CROSS MEDIA CLUB No.27

湾岸戦争が勃発して1ヶ月以上たちました。世間では毎日のように"トマホーク"だとか"F16ファイティング・ファルコン戦闘機"といったように，陸海空の兵器情報が乱れ飛んでます。そんなわけで，兵器についての知識が，少しだけ話せるようになった方も多いのではないでしょうか。そして，だからこそ戦争だけは早く終結してほしいと願いが強くなったのではないでしょうか。この『CROSS MEDIA CLUB』が掲載される頃には，終結になっていてほしいものですね！　ビクターでは「戦争はゲームだけで！」を合言葉に，近々ウォー・ゲームを発売予定なのでお楽しみに！

★

今回はゲーム・ミュージックの大特集だ！

●SUPER GAME MUSIC selection Vol.1
『ぎゅわんぶらあ自己中心派/スペシャルボックス』

パソコン版『ぎゅわんぶらあ自己中心派』3作品と，メガドライブ版『片山まさゆきの麻雀道場』，PCエンジンのCD-ROM版『麻雀パズルコレクション　あんたパズッてるぜ！』の計5作品の中から，全25曲を収録！

定価¥2,500(税込)　発売中



●SUPER GAME MUSIC selection Vol.2
『ダンジョン・マスター ～迷宮の勇者たち～』

世界を興奮させたパソコンRPG『ダンジョン・マスター』『続ダンジョン・マスター～カオスの逆襲～』のテーマ曲をカップリング。米国ミュージシャンによるテーマ曲11曲と，効果音入りのリミックス・ヴァージョン2曲を収録。

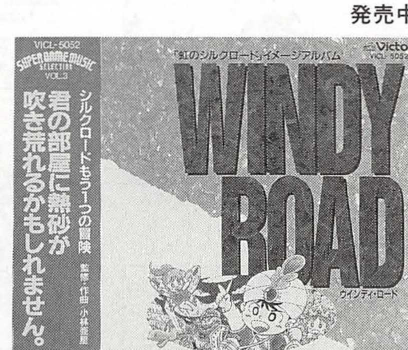
定価¥2,500(税込)
発売中



●SUPER GAME MUSIC selection Vol.3
『WINDY ROAD ～シンクロードもう一つの冒険～』

超強力ファミコンRPG『虹のシンクロード』のイメージアルバム。あの小林亜星氏が初めてゲームミュージックに取り組んだ意欲作。アレンジャー／プロデューサーに中富雅之氏を起用し，ロック／ブラック／エスニックが融合された作品になっている。収録曲は全19曲。

定価¥2,500(税込)
発売中



◀おはがきありがとう▶



▲宮城県仙台市・いずみん



▲東京都江戸川区・竜田彦十郎



▲大阪府牧方市・えーす1



▲神奈川県相模原市・トトロ

あの『続ダンジョン・マスター　～カオスの逆襲～』に，攻略本がでるのだ。

● 『続ダンジョン・マスター・パーフェクトガイド』
発売元：ナツメ出版企画(株)

● 『続ダンジョン・マスター・ガイドブック』
発売元：秀和システムトレーディング(株)

お便りやイラストの宛先
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2－8－16
ビクター音楽産業(株)
クロスメディアクラブ
「ベーマガ」係

はみんぐばぁど そふと らんど



Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2-2-15 TEL.06-315-8255

春が来たっ!! 若者よっ、元気よく遊ぶのだっ!!

もうすぐ、春休みだっ!! 春休みは元気よくOUT DOOR SPORTSなどに励んでくれい。
その後は、ハミングバードソフトのゲーム達で、くつろいでくれい。

SPACE of "でざいな・あんくん"!



♬あ～おぉ～げぇ～ばぁ～
　とぉう～とぉ～しぃ～♪

3月で思い出すのは、やっぱり『卒業』かな？
あんくんが、中学校に通ってた頃は、丁度"校内暴力"とかが問題になりだした頃で、学校の先生が言うには、その時代のいわゆる不良と呼ばれる人達の質が一番ひどかったそうだ。それに対抗すべき先生も、かなり無茶苦茶で、授業中に怒り狂って教卓を投げて、生徒に怪我させ、クビになった先生もいた。
あの時はすごかったなぁ。宙を舞った教卓が、天井からつり下げられている蛍光灯を巻き込んで、硝子の破片もろとも降ってくるんだもんなっ!!!!あと、酔っぱらって学校に来る奴とか、下に歩いている人間に向かって、花瓶なんかを投げつける奴とかもいた。幸いにして死人がでなかったのが唯一の救いって感じ。

そんな、あんくん達が卒業するときに、そうやって無茶苦茶していた不良仲間の一人が泣きだしたんだよね。あんくん自身は学校は好きだったけど、卒業することに対して別になんとも思っていなかった。だけど、そいつが泣きだした瞬間、今までの中学校生活を思い出しちゃって、思わず感動してしまった。

と、言うのがあんくんのささやかな思い出。このコーナーを読んでいるみなさんも、色々とそんな思い出があると思う。思い出ってちょっとしたことがきっかけで心に残るもんなんだよね。だから、一瞬を大切に生きていきたいなっ!!って、いま思った。



▶東京都 しまうま☆蘭美
▶埼玉県 錦 士郎
▶三重県 ともわん☆
▶山形県 大塚 信乃
▶青森県 さぢ

はいぱー河内 Side



★近い。(誤変換ではありません)
このコーナーを毎月楽しみにしているあなたへ。
私、河内はその期待にお応えできるかどうか不安ではありますが、一生懸命頑張るのよ。
負けないわ、なのさっ！とかゆう(©田中)。
で、なにが近いかというと……忘れた。
いいけど(©田中)。今年はアッチャコッチャのパソコンショップでイベントを槍鯛。
だから、はいぱぁ河内があなたの家の近くのパソコンショップに現れたら、遊びに来てね、見に来てね、お話し聞きに来てね。そして、ハミングバードソフトのゲームを買っていただけると、うでしい。
★2400MNP4。
近頃、リンクスにハミングバードソフトのボードができたので、たまには遊びに来てください。ボードコードはGCAAAです。リンクスを知らないMSXユーザーはいないと思いますので説明は省きますね。
★なんだか、狭い。誰？　いやん。もっと書かせてぇ。
☆☆☆☆　変な河内　☆☆☆☆

ユーザーサポート係 みぃとろからのお知らせ



初めてこのコーナーに登場する**みぃとろ**です。
食べてる時が人生の中で一番の幸せを感じる私は、花も恥らう乙女であります。ホホホ…。以後、お見知りおき下され。
さて、今年も沢山の年賀状やイラストをありがとうございました。スタッフ一同とっても感激しています。そこで、ハミングバードソフトでは下記10名の方々に、他では手に入らないオリジナルグッズをプレゼントしたいと思います。当らなかった人ごめんなさい。うるうる…
鹿児島県 知識 浩二／秋田県 柴田 誠吾／愛媛県 大森 健樹
愛知県 内藤 貴／鹿児島県 岩澤 英一／東京都 原子 仁
千葉県 刈込 良幸／大阪府 高見 直樹／和歌山県 森岡 靖介
長崎県, 中島 太郎 (敬称略)
さっそくお送りいたしますので、お楽しみに。

片隅のコーナー

春の訪れと共に、突然このランドに乱入してきた**みぃとろ**とは一体何者か？さあ、おかしな(名前の)彼女に質問のお手紙、ラブレター、励ましの食料等、なんでも送ろう。〈小判〉

エニックス通信

発売元：㈱エニックス・ソフトウェア企画部
〒169
東京都新宿区大久保1-11-3
大東ビル5F

JESUSⅡ発売日迫る！

実に4年の歳月をかけてジーザス・スタッフが再び送りだすAVG超大作いよいよ登場です

ジーザスⅡ ストーリー紹介

五色和也（主人公：ビーグルのメカニック）と佐伯真治（和也の同僚：ビーグルのレーサー）の2人は，数日後モナコで開催されるレースに出場するため貨客船カリスト号で移動中，不幸にも今回の事件に巻き込まれることになる。

和也と真治はまだスポンサーもつかないプライベートワークスであるため，ビーグル輸送の経費節約もかねてカリスト号に乗り込む。当初順調な旅行を続けていたカリスト号が突如停泊してしまう事から事件は始まる。

停泊の原因を聞きに操舵室へ行った和也はそこで，パウエル船長に「原因不明の故障につき調査中である。」と言われる。自分達の将来がかかったレースをキャンセルする訳にはいかない和也は，自身も故障原因を究明するため船内の調査に乗り出す。

デッキに出た和也はそこで船上作業員のイアルテと知り合い，彼の口から修理にはまだ時間がかかりそうだという情報を得る。その情報を伝えに真治の所へ戻ろうとした和也は空から降ってきた燃えさかる謎の物体を直に見たために気絶してしまう。

和也が気がついたのは，三つある客室の内１号室に入っている三井医師の部屋であった。気絶したためデッキからこの１号室に運ばれたのである。三井医師に礼を言い１号室を後にした和也は，カリスト号付近に落下した謎の物体の正体を確認するためにデッキへと足をはこぶ。ちょうどその物体を，海上より引き上げる作業をしていたパウエル船長より，「宇宙からの落下物……ゴミの様なものである。」との説明を受ける。釈然としない和也であったが，モナコでのレースに間に合うかどうかで頭が一杯の彼は再度船内を見て回る。

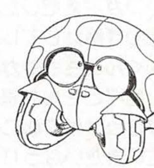
再びイアルテと会った和也は，イアルテより「故障の原因は誰かが通信ケーブルを切った事による。」という話を聞かされる。「誰が……？　何のために……？　そいつのおかげでレースに間に合わなくなりかけているのか」怒りに燃える和也は今度は乗客・乗員に話を聞いて回ることにする。パウエル船長の居ない隙に，仙航海士より聞き出した乗員・乗客のプロフィールを基に２号室の牧原麻世（学生，名字は違うが実は真治とは兄妹），３号室のファーナ・アトキンス（女性デザイナー），松山徳蔵（カリスト号機関士）らと世間話をしながらも通信ケーブルを切った犯人を見つけようとする和也であったがこれという決め手は見つからない。一人考えている和也のもとにファーナから「貨物室に納められた宇宙からの落下物について話がある。」という連絡を受ける。

ファーナが待つ貨物室へ行った和也はそこで，宇宙からの落下物が２年前人類を恐怖におとしいれたモンスターを封じ込め，宇宙空間へ投げ捨てたコメット号のコンテナということを知らされる。二人がファーナの部屋へ戻った時，機関室で原因不明の爆発が起こる。そして松山，仙，パウエルと次々に死んでいく人間達……。その連絡を受け，速雄をはじめとする銀河防衛軍がカリスト号に乗り込んでくる。

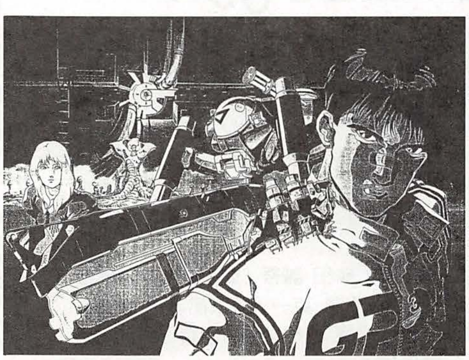
速雄達の調査の中ついには真治までがモンスターに!!

事態を重くみた銀河防衛軍は，残りの乗員・乗客を集めジーザスへと向かう。





- ○今までのAVGの常識をやぶる超リアルなビジュアルシーン。
- ○ハードウェアの限界に挑むプログラム技術
- ○映画音楽をイメージした挿入曲の数々
- ○緻密な計算と確かな構成力
- ○臨場感を演出するサウンドエフェクト



JESUSⅡスタッフ

- ○プログラム監修…鈴木孝成
- ○ストーリー・プロット…六月十三
- ○シナリオ構成…横倉廣
- ○美術総監督…眞島真太郎
- ○アニメーション・デザイン…栗本和博
- ○メイン・プログラム…竹内信和
- ○作曲…すぎやま　こういち
- ○サウンド…田口泰宏
- ○技術協力…日高　徹

エニックス展

今回は，ジーザスⅡイラストの特集です。期待されているのがわかります。期待に答える為にもガンバリますのでどうぞよろしく！



◀高知県・BLACK SCHAFT



◀神奈川県・AVG NO.1



▲東京都・ハイキック



◀千葉県・Lynn



▲島根県・昼行灯



◀静岡県・高村敦士



◀東京都・てつお



◀宮城県・いずみん



▲千葉県・らっぷすらいむ♥

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社 エス・ピー・エス
TEL(0245)45−5777

めっちゃめらめらぎんぎんぎらぎらぱ〜らだいす!Oh!べいべぇ!っとスキーシーズンまっただ中ですね。「雪あるくせにスキーやったことないなんて信じらんなーい」と罵られ悔しいから一緒にやろうと誘われて,「このクソ寒い中スキーやるなんて信じらんなーい」と言ってる暇なくセット価格で買っちゃって,こりゃもうやるしかなくなった。あたしゃソリでいいって言ってんのに続くもんだか自信ない……。元気な友達今日は箕輪かあだたらか?休みは猫魔か猪苗代?ってがぁ,福島にはたくさんスキー場あるんですよね〜。みなさんも一度来てみてはいかがでしょうか?

さてと,ヒンズースクワットでもして足を鍛えるか!

よっしゃ,よっしゃ,よっしゃ……。

時報とともに会社出ればナイター間に合うかなっ!?。

だいぶ話があっちの方へ飛んでいったようですが,本題に移りたいと思います。

ケーキ,ケーキ,シャボン玉ケーキ?

余談ではあるが,社員に和菓子屋の息子がいる。もちろん,おかしの国にちなんでケーキを作ってもらったのだ……。なんて都合のいい企画なんだろう。しかし,嬉しいのは最初だけ……撮影終了後立ちこめる甘い香りシャボンがかったケーキ。さぁて試食会!苦さと甘さとなんとも言えない味だった。プログラマの間では泡吹いたって話もあるとかないとか?。

SPS-NET情報局

さ〜ああ,今月も情報局だな〜いいいいい!!!

ボード関係では,アッコちゃんが書いてくれた「メルヘンメイズ」のデモが入ったくらいかな。

ホストのプログラムは大幅に変更した。

開発室のUNIXにつないで,なにを変更しているかといいますと,先月号でも書きましたがX68K Super 1台で16回線運用をおこなうためのプログラムを書いているのです。ほぼ完成したのですが肝心のボードがまだこな〜いい!!!

「は〜やくこいこいお正月!!!」じゃなかった,「は〜やくこいこい232Cボード!」

というわけで,今月も目新しい話題はなか〜った!のです。

いやぁ まてよ!!

今気がついたんですが,会員の皆さんが大変興味をもって見守っていることがありました。

実は,会員数が現在920人弱,総アクセス回数が294000回弱になっているんです。何に興味をもっているかといいますと,会員数1000人になるのが早いか,総アクセス回数が300000回になるのが早いかということなんです。以前300000人目には何か記念品を出そうかなんて考えていましたんでそのせいもあるかもしれませんが?

とにかく,1日のアクセス回数が平均300回くらいありますのでこのペースで行きますと50日弱で300000回を達成でき,また登録会員数も1日平均2人くらいで,あと40日で1000人になる計算です。

次の号がでる頃は,どちらかの記録達成をこの誌上で報告できるのではないかと思います。

それでは,来月号をご期待ください。(ふ〜うっ 疲れた????)

—SPS0009 大五郎でした—

お葉書きあ〜りがぁとなぁいのコーナー

寿「メルヘンメイズ」発売記念 アリスちゃん特集 ドンドンドンパフパフパフはい,決めの二言「アリスちゃんのお葉書あ〜りがぁとなぁい」。出来るだけ小さくならないようにたくさん紹介したいので来月号にも続くよん。



←新潟県村上市・P.N 箱ひとし
アリスが背負った運命はグレーゴール…?



←鳥取県・P.N LinDA
感動を再びX68で…



←福島県・P.N MARIM
かぁいくて社内では人気作でしたョ



←大阪府・P.N Arrow
トーンも細かくてますね



▲静岡県・P.N ALPHA
ぽちゃっとしたとこなんか原作に近いような気がする



←埼玉県・P.N CAB
CABくんアリスの4コマ期待してます!



←愛知県・P.N 永井ゆたか
ごきげんなアリスちゃんですね



←宮城県・P.N いずみん
アリスちゃんの服とか細かいところまでよく見て描いているわ…



↑愛知県・P.N 草蜉蝣
色が出ないのが残念,目がブルーで金髪のアリスちゃんです



←新潟県・P.N Isoppi
☆だるまさんの目ん玉どことなく「ぎょぴちゃん」みたい…

店頭なんかで「メルヘンメイズ」見た人もいるかな? もうすぐ(3月15日)発売を予定してますので待っててね。ところで,今回SPS−NETにPDSされたオートデモの方はなんと1面目が遊べちゃうという超太っ腹企画。ゲストもダウンできるから(ただし,巨大なプログラムにつき電話時間は覚悟するべし!)見て遊んでこりゃいいなと思う前にだな買うこと勧めるよ。

しかし,今だかつてクリアするまでこんなに悩まされたゲームはあっただろーか?鼻歌まじりに片手でホストのメンテナンス,もう片手ではデバックと当社の製品のほとんどはクリアしていたさすがの社長だが,この「メルヘンメイズ」では「ガルルルルル」とぼやきながら大分苦難の様子でした。そのすさまじさを見ている人物二人?はアリスと一緒になって飛び上がっていたというなんともほのぼのとした光景がありましたとさ。でも,後ろで見ていると飛び上がりたくなるからこんど後ろで見ててみそ。

今じゃ,社長も慣れたもんで目をつぶって最後のボス倒せるって?……のは冗談だそうです。

また,メインプログラマ自ら頭蓋骨のキャラで出演している少年アベ氏であるが,彼は今回のメルヘンメイズを始め,イシター,ハングオン,サイバリオン,そしてマエバリオン……ってちぃがぁう〜の移植をしただけあって,メルヘン……を見てもらえばわかると思うけど移植するにあたりきめ細かい神経質さは右に出るものはいないんじゃないかしら?……。これからもなんとかでもないことしでかすような人材でもあるから次回作は期待できそうだよ。

AVENUE TIMES
アベニュータイムズ

NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部
〒102 東京都千代田区麹町2-14-2
☎03(288)0330



KOEI K-WAVE

Hello Everybody!! みんなのHotなリクエストに応えて"DJ.マルコ"が帰ってきたぜ。もう一度みんなに会えるなんて…シクシク……オット泣いてる場合じゃない。今回も張りきっていくから，みんなも気合い入れて読んで欲しいな。

さて大好評の『信長の野望・武将風雲録』が，いよいよ98版で登場だ。発売日は，3月15日。うーっ，待っていたぜー。マウスの使用が可能になり操作性が格段に向上，さらにグラフィックが一新され，より華麗な戦国時代が楽しめるぞ。

では，さっそくみんなから寄せられた，おハガキの紹介にいってみよう。

Let's Come on!

☆主役気分でやれるところがおもしろいです。

愛知県　H・I

★Yeah, That's all まさにその通りだね。SLGの醍醐味っていうのは，自分が主役になれるってところにあるんだからね。"てやんでぇい，ワシが殿様でぇーい"といった気持ちで主役になりきればコワイモノ無しだ。気分はもうサイコー。きっと，どんなことだって乗り切れるはずだぞ。ソレーイケイケ。

◇◇◇

☆茶器を買うことができません。どうしたらいいのですか？

大阪府　H・K

☆茶会などを取り入れたのは，時代性がそのまま感じられるようで良かったと思う。

静岡県　K・O

★茶器・茶会に関する意見は，さすがに新しい試みだけに，たくさん来てるぞ。

まず茶器を手に入れる方法だけど，充分に金をためる事が先決だ。そして，できるだけ教養の高い武将を使者にして買いにいけば，きっと売ってくれるぞ。またフロイスに布教を許すと，茶器のプレゼントを受けることもあるよ。

さて茶会だけど，最大の効果は，国の文化が高まり鉄砲や茶器が買いやすくなるということにある。茶器を武将に与えると忠誠度が激増するよね。すなわち，茶器を多く手に入れられるようになれば，それだけ有能な武将の心を掴めるってわけだ。どうだい，茶会って役に立つだろう。

◇◇◇

☆『信長の野望』は歴史シミュレーションゲームなので勉強に役立ちました。ゲームとしても，とても面白く熱中してしまいました。

栃木県　K・N

★いやあー，なんともGoodな意見だ。DJ.冥利につきるねー。実はこのようなハガキが，随分たくさん来ているのだ。ぜひ一度，具体的にどのように役立ったのかも聞かせて欲しいな。ゲームを通じて歴史に興味を持った仲間が増えているなんてウレシイね。オイラも航海ばかりしてないで，ちょっとは歴史の勉強でもしようかな……。

Secret Information

みんなは前回の新作情報を覚えているかな。リコエイションゲームの第3弾で"忍者"が関係しているってとこまで話したよね。では，その続報を届けるぞ。

背景となるのは戦国時代。といっても信長シリーズとは全然違ったゲームだ。なんてったって，プレイヤーは忍者になるんだからね(ついに言ってしまった)。しかも今度の敵は，意外や意外の最強人物，その名も，第六天魔王……オットット，これ以上は勘弁してくれBaby! それから，忍者とは伊賀忍者らしいという噂も聞いたぞ。ウーン少しづつ見えてきたね。『大航海時代』でシステム的な完成をみたリコエイションだから，この作品も大いに期待できそうだ。楽しみに待っていてちょーだい。

Normal Information

Ladys & Gentlemen! なんと光栄からコミックのシリーズが発売されるぞ。まずは第一弾として『維新の嵐』と『水滸伝』が，登場だ。『維新の嵐』では，坂本龍馬の青春がさわやかに描かれているし，『水滸伝』はファンタジックなストーリー展開を楽しむことができる。ファン必見のコミックだね。

そうそう，必見といえばもう一つ。3月25日にビデオが出るんだ。ゲームを今まで以上に楽しくしてくれるイカシた内容だぞ。まずは『三國志IIにもっと強くなるビデオ』『信長の野望・武将風雲録にもっと強くなるビデオ』の2本が同時発売だ。見れば必ず得するこのビデオ，うーんVery Nice!

さあ，そろそろ誌面も尽きてきたようだ。みんなの声によってまた，今回みたいに会えるかもしれないぞ。

応援のお便り。ヨロシクねー。

お相手は航海冒険野郎"DJ.マルコ"でした。

See you again!

お便りのあて先は

〒223
神奈川県横浜市港北区日吉本町
1－4－24
(株)光栄　マーケティング室
DJ.マルコ　まで



◀愛知県　S・Y



▲大阪府　J・M

河野 光のアイマックス情報局

ゲームボーイ™用ソフト

相撲ファイター〜東海道場所〜

発売予定：1991年4月26日（金）
予定価格：3,500円（税込）
メディア：ゲームボーイ用ROMカセット（1M）

新発売のお知らせ

ストーリー

時は江戸末期、ところは江戸の下町両国。ここに幸福の絶頂にあるひとりの男がいました。彼は、大相撲本場所で土つかずの優勝を決めるとともに、幼なじみのかよちゃんとの結婚を間近に控えていたのでした。

ところが、連続優勝へ向けて稽古に励む彼のもとに舞い込んだ一通の書状・・・！？

「かよちゃんは預かった。返してほしくば京都まできなさい。」

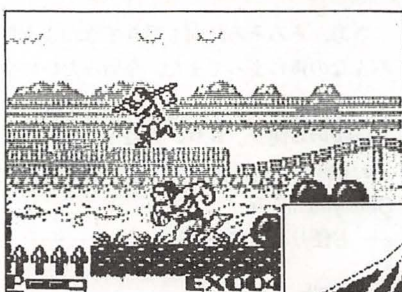
差出人は、老舗めがね問屋の眼鏡屋半兵衛(がんきょうやはんべえ)。

これは、眼鏡屋半兵衛と悪代官が、手を結び大相撲の転覆を狙う悪巧みでした。一番人気の彼がいなくなれば、今度の京都場所は、大混乱！

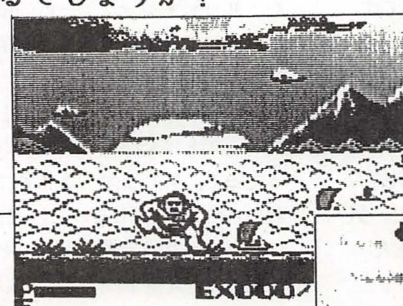
いいなずけの大ピンチに、彼は褌(ふんどし)一丁で長屋を飛び出し、一路東海道を京へと向かうのでした。

しかし悪代官の仕業で、行く手には謎の格闘技軍団「？団」が次から次へと立ちふさがってきます。

頼りになるのは、鍛え上げた己の肉体のみ。果たして彼は、なみいる敵軍団を撃破し、かよちゃんを無事取り戻すことが出来るでしょうか？



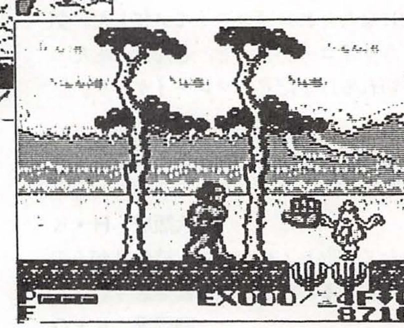
江戸の町で飛脚を上手投げ！



夕日の浜名湖に感動のしこ踏み！



日本一は富士の山 3776㍍！



三保の松原にスーパー張り手！

ゲーム内容

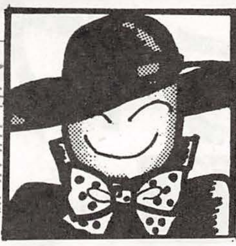
このゲームは、横・縦スクロールのアクションゲームです。ステージ数は１５あり、江戸から京へと向かいます。途中、箱根越え・富士山・三保の松原、浜名湖・名古屋城などで敵を倒し、パワーアップしながらかよちゃん奪回を目指します。

基本技は張り手・投げ・しこ・ぶちかましの４種。その他アイテムにより様々な攻撃が可能です。敵キャラは、飛脚・ミニ力士・ろくろっくびなど２０種。そして６人のボスキャラ。その他、多彩なグラフィックとイベント（隠れ）が盛り沢山です。

旅情誘う美しい東海道の風景をバックに炸裂する力士の豪快な技！筋肉モリモリ！の肉体美！！　本格アクションとコミカルアクションという相反する要素を合わせ持ち、めちゃ高い次元で融合させた純和風ソフト(MADE IN JAPAN)　遂に登場！！！

I'MAX I'MAX I'MAX I'MAX I'MAX I'MAX I'MAX I'MAX I'MAX I'MAX I'MAX I'MAX

〒146 東京都大田区千鳥３－１２－７
株式会社アイマックス　TEL.03-3758-0111㈹ FAX.03-3758-0113



NEO·GEO® クラブ 出張所

“こまちゃん”はうちのコピーライターです。「ASO2，いいコピーできた？」「うーんむづかしいですねぇ。閃きがノドまで出掛かってるんですけど，なかなか納得行くのが出てこないですよ。ウーンウーン…」まさに，生みの苦しみ。広告を見かけたら，合掌してあげて下さい。彼も浮かばれます。

ここのコーナーの名前は 皆さんどうもありがとう です。

そんな訳で，お手紙が一通だけ来たのでとりあえず今月はこのコーナーを続けておこうと考えるワタクシです。ほな行こか。

(NEO・GEOのゲームには)ベースボール，ゴルフ，ボーリングとスポーツゲームがありますが，私個人としてはサッカーゲームを作ってもらいたいと思っています。特に対戦プレイにおいては，他のスポーツゲームよりも盛り上がりますので，是非とも検討してください。

サッカーに操作が似ているものとしては，アイスホッケーがあります。これもゲームとしては盛り上がる(エキサイトする)要素がありますので面白いかもしれません。また，オートバイのゲームはありますが，F1のレーシングゲームが無いようなのでこれも検討してくだされば幸いです。

〈横浜市・九谷　誠司クン〉

九谷君は，スポーツゲームがお好きなようだね。今はどのゲームもラインナップには乗ってないけど，そのうちに，九谷君の望むゲームが出ると思うよ。お金を貯めて，待っててね。

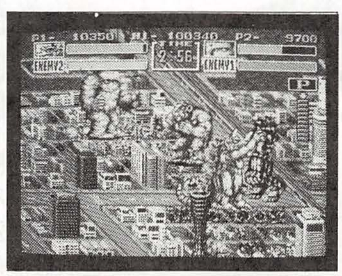
さて。

今月の紹介ゲームは2つありんす。

まずは**『戦国伝承』**。400年後に蘇った悪の君主。ワシントンと異世界を結んで繰り広げられる死闘。和洋折衷ロマンシング・アクション・ゲームの決定版だ。美しい異世界の情景と，一度聞いたら忘れられないサウンドが君達を待っているぞ。

もうひとつは**『キング・オブ・ザ・モンスターズ』**(⬇)だ。戦車も戦闘機もなんのその建物を薙ぎ倒し自動車を踏み潰し，怪物達が画面狭しと暴れまくる大迷惑異色格闘技ゲームだ。

この号が出る頃には，MVSに出ているでしょう。遊んでね。



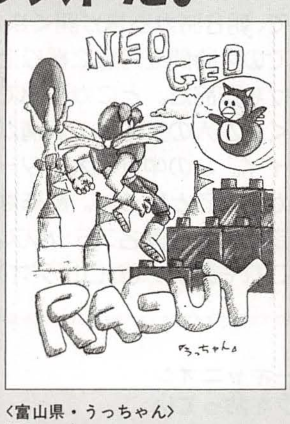
不定期まんが 電遊戯画 (画)綿串



そんな訳でイラストだ。



〈東京都・間山　博正くん〉
ふっふっふっ，ボツになったと思ったっしょ？



〈富山県・うっちゃん〉
遅れてゴメン！



〈千葉県・LYNNくん〉
ハマった人手を上げてっっ！



〈今月の大盤振舞　広島県・福本豊くん〉
すっごく存在感のある絵だなあ。

〒564　大阪府吹田市豊津町18-12　㈱エス・エヌ・ケイ　「ベーマガ　N・G出張所」係

S.S.Tバンド東京、大阪で直撃ライブ!!

お待ちかね！　遂にS.S.Tが動きだした。ライブでは4月に発売の超大作2枚組アルバムからの曲も演奏。3月10日のチケット発売日はⒼ屋にS.S.Tのメンバーが来店だッ。

It's A PONY

いまどきのファミコン

AD & D®

HEROES OF THE LANCE

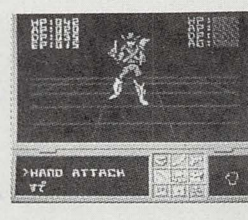
壮大なR.P.G.のアクション部分をド～ンとスケール・アップしたのがこのゲーム。〈暗黒の魔女〉タキシスの魔の手からクリンの世界を守るため，キミの手で8人の「ランスの仲間」を駆使せよ！キャラクターの交代，多彩なアイテム，魔法，射撃戦に接近戦と，バラエティに富んだ戦闘が目の前で繰り広げられる。ザク・ツァロスの廃虚からミシャカルの円盤を奪還できるだろうか…。

HILLSFAR

こちらは『プール・オブ・レイディアンス』の舞台の対岸にある黄金都市〝ヒルズファー〟がキミの活躍の場。〈戦士・魔法使い・盗賊・僧侶〉の中から選んだ職業によって，ストーリー展開が全然違ったものになる。1つのゲームで冒険が4倍楽しめちゃうわけね。不思議議な謎と陰謀に包まれたこの都市に潜りこみ，建物のカギをこじあけ，闘技場で戦い…と高クオリティの内容が嬉しい。

SHADOW BRAIN

時代は今，〝バーチャル・リアリティ〟。何，意味がワカランって。邦訳するとこれは〝仮想現実〟って感じ。デジタル技術の進歩が人間の感覚を拡大したように，マルチメディアが作りだすもう一つの世界をリアルに体感し，ボクらの経験の領域をグ～ンと広げてしまう最先端の考えのことさ。で，世界初のファミコン&ビデオ一体型のこのゲーム，まずアップル社マッキントッシュによるCG画像にびっくり。そしてファミコンROMカセットの3D画面をアイコン操作によるコマンドで進めていく全く新しいRPGの面白さに絶句…。さらにサウンドは立体音響を越えたバーチャル・オーディオ・システムの臨場感。あとはキミがこの未知の世界をインタラクティブに冒険するだけだ！　3月21日発売。



いまどきのGAME MUSIC情報

3/10 全国一斉発売！

SST東京、大阪ライブ決定

	東京公演	大阪公演
公演日	1991年5月2日㈭	1991年5月4日㈯
会場	中野サンプラザホール	大阪厚生年金中ホール
開場	6：00PM	5：00PM
開演	6：30PM	5：30PM
入場料	全席指定￥3,200(税込)	全席指定￥3,200(税込)

チケット取扱の電話はグローバルエンタープライズ(03)-3496-1341〈㊐㊊共通〉。チケットぴあ㊐(03)-5237-9999、㊊(06)-363 9999。チケットセゾン㊐(03)-5990-9999、㊊(06)-308-9999。丸井チケットガイド㊐(03)-3363-9999。CNプレイガイド㊐(03)-3257-9999。

いまどきのビデオ&音楽

VIDEO

『櫻の園』(ポニーキャニオンより3月21日発売)。

これは傑作。毎年、創立記念日に「桜の園」を上演する女子校の演劇部が舞台で、朝8時から幕が開くまでの2時間を丹念に撮り上げた作品だ。とにかく出てくる22人の女の子の表情がイイ。この中から大スターが生れると思うね。原作は吉田秋生の同名コミックス。これも必読！(野口ビデオ)

MUSIC

『STREET FIGHTERII/-G.S.M.CAPCOM4-/ALFH LYRA』(サイトロンレーベルより3月21日発売)。

新生アルフ　ライラが、ついにボクらの元へ！　ゲーメスト大賞受賞作「ファイナルファイト」のニューアレンジ他全4曲と、一世を風靡した「ストリートファイター」の続編をはじめCPシステムの強力アイテムを完全収録だッ！(中村せいよう)

いまどきの編集後記

何とスゴイ企画が登場。ポニーキャニオンの商品を購入し、例の目玉マークを貼っているハガキは無条件に撤退じゃなかった、採用しちゃうぞ。勝手にコーナーを作っても良し、この編集放棄とも思える大胆な企画にぜひ参加してくれ。じゃあ、次号に乞う、ご期待!!

ポニーキャニオン映像制作本部プロモーション室
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
「百円雷太みたいにドープなやつ」係　松本まで

KONAMI NEWS STATION

KONAMI

コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

私の秘密特別強化月刊…………

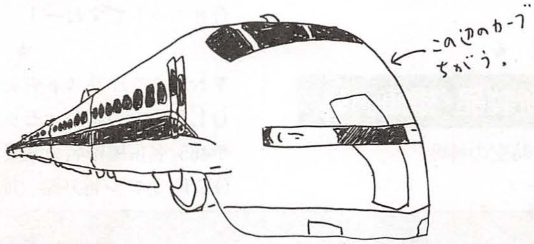
人には他人に言えない秘密がある。言えないから秘密ってんだけどね。人の業は深い。淵の暗いよどみで浮きつ沈みつする木の葉のように，理性では押え切れぬ衝動や常識では説明のできぬ行為に人は身を委ねる。それが秘密の原因です。自分の業の深さが知れちゃうのはカッチョ悪い。バカがばれちゃうのはいやだ。しかし人よ，隠してちゃ何も始まんないぜ。それにみんな他人の秘密は聞きたいものだ。そーれそれそれ。さあ，行きゃれ！

その深く暗い業の淵へ。

ラリホーットランランラン，っと。

秘密その1：パラピン原田，電車おたく宣言

言っとくが「鉄道おたく」でない。あくまで「電車おたく」である。時刻表読んでニヤニヤしたりしないし，モハ72製造工場や現役期間なんて知らない。だいたいモハ72なんてデタラメだし。汽車の横に着いている「行き先看板（というのだろうか？）」にも興味ないし，庶民あこがれの豪華列車「北斗星」の終着がどこかも知んないのだ。けど電車はカッコイイ。本屋行って「鉄道ジャーナル」なんか置いてあると「新しい電車出てないかなー」なんてパラパラめくってしまう。私の場合，電車おたくと言うより正確には「電車デザインおたく」と言えよう。いまいちばんカッチョイイのは「スーパーひかり」です。これはまだ試走段階で営業運転はしてません。テレカも持ってます。新幹線は良くも悪くも「未来的」というデザインコンセプトの王道をいってて好感が持てます。でも現役最新型の「ニューひかり(2階建てグリーン車のやつ)」初代に比べて目が怒ってるみたいでやです。赤目だし。クリスマスエクスプレスのCMでお馴染みのやつです。あの山形県民待望の「ミニ新幹線」とか小田急のニューロマンスカーもよくない。山形新幹線は塗装してないお台所のステンレスみたいのがいや。小田急は最近ぜーんぜんです。デザイナーを代えましょうよ社長。「スーパーびゅーおどりこ」はいいです。変で。フェアレディみたい。官能的です。これは最近の電車デザイン界に少なからず衝撃を与えるほどの名作と思います。あと「スーパーひたち」。茨城県民は新幹線のかわりにこれでだまされてます。でもいいんです。電車の鼻が電光掲示板になってて「上野行き」とか出てカワイイし，真っ白な車体もよいです。汚れやすいのが玉に傷なので水戸車掌区の清掃員のみなさま，よく磨いてあげて下さい。



本当はもっとカッコイイ「スーパーひかり」

秘密その2 ヨーゾ山本の最近の太田胃散

「太田胃散分包」の使用上の注意に「※食間というのは食事中という意味ではありません」と書いてるのをみて，うそーと声を上げてしまいました。私は3日間，食事のまっ最中それもちょうど半分くらい食ったのを見計らって「太田胃散分包」を飲んでいたのです。朝日新聞のほのぼの投稿のようなネタで恐縮です。秘密でもないしね。いいです。



胃ぐすりと水

秘密その3：早坂妙子の今週のバカ

【ドテ】：山本君が新しいメガネしてきたので「そのメガネ，ドテ？」と言ったこと。

（正解はダテ。ドテは川の氾濫を防ぐ堤防のこと）

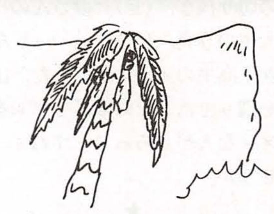
【ミグ】：ホワイトデーにお返しとして欲しいものを山本君と話してて「私マシュマロいらない，あとミグも」と言った。

（正しくはグミ。ミグはソ連の飛行機）

秘密その4：砂井幸代の母（絹枝46才）INワイハ

家族でハワイ旅行行って焼肉屋（コリアンバーベキューというの）でご飯食べてたら，日本人のおばさんと母が親しくなりました。それでその時は別れて，そのあと偶然にアラモアナSCでそのおばさんに会ったので「あらこんにちは，昨日はどうも」と母があいさつすると，きょとんとしていました。何でかって言うと……。

母はすっぴんで顔が変わってて分からなかったのでした。



HAWAII
（ヤシの木とダイヤモンドヘッド）

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

どもっ!! よぴかぱです。

わ～い，雪だ，雪だ。７センチ以上積もるなんてひっさびさだなあ～（わざわざ外まで測りにいくやつ)。この原稿を書いている外では雪が降っていまして，なかなか趣深いものがあります。

てなわけで，今回のＴプレ番外編は，春の訪れをまったく無視した真冬感覚でいきま～す。

今月のお便り

●「女子高生の詰合せセット」って何ですか

その代わりと言っちゃなんですが，「女子高生のリボン」をあげやう。ほーら，息が荒くなってきた。興奮したついで，いっそ着けちゃおう！ そして外へ出て踊れば，黄色の救急車が来てくれるぞい。

岐阜県 （Ｐ)とをるあきら

●よぴかぱさんの大好きな「女子高生の詰合せセット」を送ります。背面にはシールがついていますので背後霊としてお使い下さい（Ｔプレ番外編は色ものやもろくそ下品なネタがそろってますねぇー)。

静岡県 山村 真

●あっ，よぴかはさんっっ，KTYさんにはコミパンあげて私にはくれないんぢゃっ？ あえっ？ お前なんて知らないからやだ？ そんなぁ～～～～うるうるーっ。「女子大生の詰合せ」送りますからぁーーーーっ（次回はレゲエの詰合せ送ります)。

北海道 （Ｐ)舞夢

●「女子高生詰合せ」の代わりにイラストでゆるして下さい。

宮城県 （Ｐ)May-be

▼ま，そんなわけで，モノ好きなというか好きモノというか，4人の読者の方から「女子高生のリボン&女子高生・女子大生詰合せセット&女子高生のイラスト」が送られてきました。(Ｐ)とおるあきらさんのは真っ赤なリボン，山村くんのは女子高生を語る“森永ぬーぼー”の切り抜き，(Ｐ)舞夢さんのは昼食中の女子大生の写真，(Ｐ)May-beさんのは私服姿の女子高生のイラストでした。山村くんの言葉を借りて言うならば,「Ｔプレ番外編の読者も××な人がそろってますねぇー」ってとこでせうか。

★

●見ましたよTV。何がって？ そりゃあーた，２月13日の「わくわく動物ランド」。

デザイン課の三浦さんが出てたぢゃないですか（正確には三浦さんちのオウムが主役だったけどね)。でも，ちゃんと画面に「遥かなるオーガスタ」のポスターを入れるところなんぞ，さすがＴ&Ｅのひとだ，なんて感動してしまいました。

和歌山県 （Ｐ)たにやん

▼ということです。ぼくは基本的にTVを見ない人なので，どーゆー番組内容だったかわかりませんが，三浦女史が記念品として貰っていたビデオウォークマンが羨ましかったなあ。

★

●Ｔプレ番外編ってことはＴプレというのがあるのですか？

愛知県 （Ｐ)魔女の宅急便

▼Ｔプレというのは，「Ｔ&Ｅ SOFTユーザーズクラブ」の会報誌の名前です。ところがそっちの本家のほうは数年前にクラブの消滅とともに無くなって，けっきょく番外編のほーだけが残っちゃったんですねえ。しかし，最近は番外編というよりは，番外地というのがピッタリくるような気がするんですけど…
……ねぇ。

★

ひさびさの《新製品・移植情報》

●『ルーンワース2 時空の神戦』
PC-9801Vシリーズ
5インチ／3.5インチ2HD
6,800円(税別)
3月21日発売予定

●『遥かなるオーガスタ』
X68000シリーズ
5インチ2HD
12,800円(税別)
4月5日発売予定

●『遥かなるオーガスタ』
スーパーファミコン
8Mロム＋64Kラムカートリッジ
9,800円(税別)
4月5日発売予定

★

というわけで，今月のＴプレ番外地……もといＴプレ番外編はおしまいです。申し遅れましたが，バレンタインデーにチョコをくださったみなさま，ありがとうございました。感謝，感謝！ んじゃ次は，ＯＬ&人妻の詰合せセットですねー！

★

▼お便りやイラストや女子高生&女子大生&ＯＬ&人妻の詰合せセットの送り先
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810㈱Ｔ&Ｅ ＳＯＦＴ Ｔプレ番外編（地）係



『ボールペンで描くと奇麗に印刷できないぞっと』
静岡県 （Ｐ)日川つばさ



『うっー，かーいいじゃん』
東京都 （Ｐ)ぱけっこ



『女子高生のイラストも載せたかったのだが……』
宮城県 （Ｐ)May-be



『トーンの２枚貼りが渋いでんなあ』
北海道 （Ｐ）高橋大都会千尋



『（Ｐ)高橋大都会千尋さんの描くアルが好きなんだそーです』
北海道 （Ｐ)舞夢



『最後のコマのミリムがすっげー可愛い』
香川県 （Ｐ)Ｐちゃん



『うれしい』
埼玉県 （Ｐ)錦おおあわて士郎



『うれしくない』
京都府 （Ｐ)遥斗



『し，渋い，渋すぎるぞお～っ』
岐阜県 （Ｐ)透明



『鈴木英津子，デザイン課所属。よかったなあ鈴木……美女だってさ』
埼玉県 （Ｐ)KTY小林

ATARI
PORTABLE MONOCHROME ENTERTAINMENT STAGE

りんくす倶楽部 Vol.5

〒140 東京都品川区南品川2－3－6
第7小池ビル6階 アタリジャパン
執筆・編集：萩の月 斉藤
HOKKY 長橋
イラスト：FAL L1 A1

うおぉぉぉっ！俺は今，モーレツに感動しているっ！なんとっ，あのLYNXがモデルチェンンジするとゆー噂を，小耳にクリップではさんだのだ！ ぶしゅうっ！ うおぉぉぉっ！痛ひっ！（訳のわからぬ事をやって勝手に自爆して勝手に血だるまと化す，萩の月）

お父っあん……

「お父っつあん，新しいLYNXができたわよ。」「いつも済まないね～。」

「それは言わない約束でしょ。お父っつあん。」

うるうる，とゆー訳で巷（ちまた）では，新しいLYNXについての色々な噂が飛び回っているので，混乱を招かぬように，我々なりにまとめてみました。

あくまで単なる噂でしかない物をまとめたので，くれぐれも全てを信じないよーに。

でも，その筋より入手した情報ばかりなので，信憑性は高いと，私は見ている。

巷を乱れ飛ぶ，噂たち

●噂その1　ラジオが聞ける

ヘッドホンを付けて，野で，山で，そして通勤通学の車内で，LYNXでラジオを聞く。いいねぇ。ただし，警察無線まで聞ける，という優れものだ。

●噂その2　FD装置が付く

オプションとして外に付くのではない。内蔵されるのだ。2インチが。この外にも，HD，光ディスク，などの噂も存在する。

●噂その3　本体に拡大・縮小機能が付く

とっくについてるじゃなーい。と言う君，甘い。プレイする人の手の大きさ，視力などにフィットするように，本体自体がデカくなったり小さくなったりするのだ。スゲー。

●噂その4　FAXが付く

受信されたデータは，画面に映る。なるほど。でも，送信する時は，3.4インチの大きさしか送れないので，結構やだ。

●噂その5　ヒゲ剃りが付く

スピーカーの所で剃るらしい。生活必需品としてのLYNXですか。

●噂その6　方位磁石になる

画面に針が映る。本体を北に向けた時だけ，正確に北を指す。使えない。

●噂その7　カイロになる

ふところに入れて持って歩けば，いつかは暖かくなるという物。ほとんど詐欺。

●噂その8　まな板になる

あの形ならば分からないでもない。でも，聞くところによると，消しゴム付き鉛筆のように，片側には包丁がついているらしい。どうやって使うのだろう？

●噂その9　スポットライトになる

バックライトが強化されて，500W×2本で1000W分の照度が得られる。でも，電池6本での持続時間は不明。

●噂その10　スタンガンになる

いいかも知れない。500W電球からコードをひけば，痴漢撃退，女性の味方LYNXってわけだ。でもこれって，犯罪にも使えるよね。

●噂その11　ライトセーバーになる

ここまで来たら，何が出ても驚かない。LYNXがジェダイの証しでもいいんじゃない？別に。（結構，投げやり）

●噂その12　ファジィ機能が付く

LYNXが，曖昧（あいまい）な動作しかしなくなる。1＋1は2前後かな。みたいな。こんなアバウツな奴が世間で流行っているというのだから，人間がコンピュータに求めている物も，結構アバウツなのかも知れない。

●噂その13　暗示機能が付く

何もソフトを差し込まないで電源を投入すると，画面を見た者全てがLYNXを買うように仕向ける。サブリミナル広告など生ぬるい。それはもう，脅迫観念である。催眠術理論に加えて，黒魔術理論も応用されている。

●噂その14　地雷になる

君が大嫌いなお友達が通りそうな所へ，LYNX君をそっと置いてこよう。LYNX君がそのお友達を違う世界へ誘（いざな）ってくれることでしょう。

総括（まとめ）

これだけ沢山の情報があると，どれが本当なのか私にも判断つき兼ねる。（信憑性の高い情報が皆無であるとの噂もあるが…）

新しいLYNXとは，果たしてどのような物なのかっ!!えっ？今月号に写真付きで掲載されてる？ほぅ，なるほど。これを書いた方も萩の月というんですかあ。いやー，偶然だなぁー。いや，ホント。

おてがみ，ちょーだいね

ところで，そろそろパワフルで，ファンキーなお手紙が溜ってきちまったので，来月あたりからズイズイ紹介していこうと思ってるだよ。みんなもイラストばかりぢゃなくて，言いたいこと，日頃から思ってること，バリバリ送ってちゃぶだいね。

ぐて，まず。おてがみ ありがとね。

おてがみ、ありがとうね



▲大阪府・Mr.BLUE SKYくん
上海のTURTLE面は，是非挑戦して欲しい。



▲新潟県・AMT深月さん
思い付きコーナーに来た唯一の葉書。感謝。



▲東京都・α-RAYくん
今月号の特集を見てくれれば，答えがでてるぞ。



マイコンソフト開発室「なにわ通信」

あ一忙しい！ 私は現在あるモノを制作中で忙しいのだ。え？ あるモノって何か？ それは秘密。そのうちに発表するぞ。

まったく，この忙しいときにK村は「変なおハガキ特集」とやらでハガキとたわむれている。おい！ 仕事しろよ！

ユニット関連

PCエンジン用RGBユニット開発中です。先月K村が「正確なことが発表できる」なんて書いてしまったけど，進行が遅れていてまだ決まってません。申し訳ないけどもう少し待っててね。ではK村君，あとはよろしく。

K村の「あなただけに教えましょう」

はい，K村です。今回はまじめな質問にまじめにお答えしました。

Q．新しいジョイステックは？

A．パソコン，メガドライブ両方に対応する「XE-1ST2」を開発中です。旧STにあった不満(ボタンがひっかかりやすい，接触不良がおこりやすいなど)を解消。APの教訓を生かしてTOWNSにも対応してます。連射機能こそありませんが，「スタンダード」の名に恥じない充実した基本性能を備えています。

ご期待ください！

XE-1ST2

予定価格5,900円， 3月末発売予定

●変なおハガキ特集●

さて，おまちかね「変なおハガキ特集」です。この特集のせいで普通の「ありがたいおハガキのコーナー」がなくなっちゃうかと心配している人もいたけど，心配ご無用！ 太っ腹なK村はこんなにスペースをとって両方とも載っけてしまいました。

いや〜本当はいろんな情報もあるんだけどねぇ〜。スペースがないからしょうがないよなあ〜。バットも恐いし。ホント残念無念。

それでは，まずは大ボケを3枚。

「お約束」のボケはこの3人だけでした。国宝モノです。



▲和歌山県・酒井ぼけなす

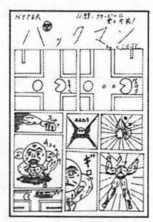


▲滋賀県・広弥

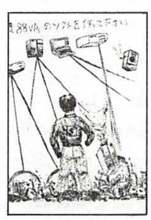


▲三重県・IQ-300ともわん☆

次はちょっと恐い……大丈夫なんでしょうか？



岐阜県・▶ 謎のおっさん1号（2号とは関係ないぜ）



◀東京都・N-80286
これは笑えない(笑ったけど)。よく見るとガレキの山にもいろんなマシンの亡霊が……。

移植希望のおハガキは思い込みが激しい分変なのが多いんだよな。本人は大マジメなのかもしれないけどね。



◀愛知県・ジェネラル・ハッカー
「化学の匂い」ねぇ……。クスリ臭そうだな。



◀大阪府・パックマンボ
忘れてた……。



愛知県・椿涼太▶
このおハガキはカラーです。見れば見るほど味がある。まるでハガキから声が聞こえてきそうな……。



◀佐賀県・悲しみのピッコ
そーかそーか，フランス語か，「うちのいぬ」もいるしな。うんうん。



大阪府・ぢょ！▶
「下さん？」別にいいけど，「かもんかもん」には何の意味があるんだ？

最後は先月の「アリス」のコメントに対するご意見。ギリギリ締切に間に合ったので載っけましょう。

え？「シリコン」じゃなかったの？ というボケはおいといて，はたしてK村はロリコンなのか？ おや？もうスペースがありません。つづく……。



▲大阪府・坂上武人

▶ありがたいおハガキのコーナー◀

今月のアリスです。今月は7倍という競争率でしたが，手慣れた感じのクェプルちゃんに軍配が上がりました。

今月はタイトルアリスをねらった ハガキがいくつか来てたけど，柳の下のドジョウは1匹しかいないのであしからず。



▲岐阜県・ウルトラクェプル



◀和歌山県・酒井くれは
懐かしい。「エリシン」のプログラマーが昔手がけたという噂が…。



埼玉県・CAB▶
やっぱり欲しいよねソフィア七瀬先生にお願いしてみよう。



▲埼玉県・錦士郎



▲東京都・ばけっこ＆神奈川県・玉緒



▲鹿児島県・由-4号

「ドラスピ」3題。「ドラスピ」はこの通りレベルの高い投稿が多いので選ぶほうも一苦労です。

錦君の絵はすごく好みです。これからも送ってね。

ばけっこ＆玉緒さんのは合作です。手が込んでますね。

由-4号君のは書き文字がないおかげで，アリーシャの「届かぬ叫び」とアムルの苦悩が伝わって来ます。



▲千葉県・LYNN

そう，実は今月号で「なにわ通信」1周年なんです。K村も忘れてただけあって記念イラストはこれだけ！アリスにばかり気を取られていないで，違った視点も大切にね。

このクイズの正解者にはなにかあげちゃいましょう。「それではまた来月」の所を見てね。

それではまた来月

「おハガキのコーナー」のLYNN君のクイズは，正解者先着10名様に「マイコンソフト・オリジナル・ペーパーバッグ」をプレゼント！「XE-1AP」と「ギャラガ'88」の二種類あるので希望を書いてね。あなたの住所も忘れずに。

問題は「この一年間に『なにわ通信』が1回だけお休みした月があります。何月号でしょうか？」です。

お手紙などのあて先は

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15

㈱電波新聞社 マイコンソフト開発室

それぞれの係だよ

★マイコンBASICマガジン・バックナンバーと別冊の入手方法

○書店への注文

お近くの書店へ書名と冊数を連絡して注文してください。約2週間で取り寄せてもらうことができます。必要なのは本代だけですみます。下の注文書を切りとって本屋さんへ持っていきましょう。

○通信販売による注文

電波新聞社の出版販売に送金して注文する方法です。この場合は送料がかかります。送金方法はつぎの二つの方法があります。

①現金書留による方法：住所，氏名，電話番号，書名，冊数を書いたメモと送料を含めた合計金額を郵便局指定の現金書留封筒に入れてお送りください。

②郵便振替による方法：本誌にとじ込まれている振替用紙に必要事項を書き，郵便局の窓口に送料を含めた金額を払込んでください。

お申込みは下記の本社，支局でも受付けます。

東京本社	〠141	東京都品川区東五反田1—11—15	電話(03)3445-6111(大代表)
大阪本社	〠530	大阪市北区中之島3—2—4 朝日新聞ビル	電話(06) 203-3361(大代表)
西部本社	〠812	福岡市博多区博多駅前2—13—23 扇寿ビル	電話(092)431-7411(大代表)
札幌支局	〠060	札幌市中央区大通西17—2 扇寿ビル	電話(011)641-5591
仙台支局	〠980	仙台市青葉区一番町2—5—5 一番町中央ビル	電話(022) 227-7211
新潟支局	〠950	新潟市東幸町13—31	電話(025)245-2526
関東総局	〠370	高崎市高砂町48 塚沢ビル	電話(0273) 26-3206
松本支局	〠390	松本市白板2—4—21 大永ビル302	電話(0263)36-2266
静岡支局	〠420	静岡市日出町1—2 静岡住友生命ビル	電話(0542)54-6405
名古屋支局	〠460	名古屋市中区栄3—17—15 パックスビル	電話(052)261-4541
金沢支局	〠920	金沢市幸町3—36 幸町ビル5F	電話(0762)63-8661
京都支局	〠604	京都市中京区柳馬場御池下る8—65 京都朝日ビル	電話(075)221-8021
神戸支局	〠650	神戸市中央区三宮町3—9—15 東亜ビル	電話(078)391-5885
広島支局	〠730	広島市中区基町13—7 朝日ビル	電話(082)228-5581
高松支局	〠760	高松市亀井町2—1 朝日生命高松ビル	電話(0878)61-3111
下関支局	〠750	下関市東大和町1—1—7 山口新聞会館	電話(0832)67-7478
熊本支局	〠862	熊本市小山町503—2	電話(096)380-7500
鹿児島支局	〠892	鹿児島市新屋敷町16番201公社ビル207号	電話(0992)26-3630

注文書

番線印

注文数　　冊

摘要　書名　発行所

品切れ・絶版・保留不可・保留不用

出来予定　月　日

(株)電波新聞社 ☎〇三-三四四五-六一一一

定価　　円

注文日　月　日

注文者　氏名・TEL

注文書

番線印

注文数　　冊

摘要　書名　発行所

品切れ・絶版・保留不可・保留不用

出来予定　月　日

(株)電波新聞社 ☎〇三-三四四五-六一一一

定価　　円

注文日　月　日

注文者　氏名・TEL

注文書

番線印

注文数　　冊

摘要　書名　発行所

品切れ・絶版・保留不可・保留不用

出来予定　月　日

(株)電波新聞社 ☎〇三-三四四五-六一一一

定価　　円

注文日　月　日

注文者　氏名・TEL

注文書

番線印

注文数　　冊

摘要　書名　発行所

品切れ・絶版・保留不可・保留不用

出来予定　月　日

(株)電波新聞社 ☎〇三-三四四五-六一一一

定価　　円

注文日　月　日

注文者　氏名・TEL

あくせすROOM

サークル紹介

○MAKES-P！の連々
〒239 神奈川県横須賀市浦賀町3-4-29
ラブリハイツ605号室
石野和豊

当サークルでは，FM77AVシリーズのみを取り扱い，音楽活動を中心としています。

《活動内容》

(1)2か月に1回音楽／会報誌「Music-TRAIN」を発行。

(2)2か月に1回音楽／ディスク「Music-LIBRARY」を提供※。

※FM-MUSIC-EDITOR-II/DATA & STERO MUSIC BOX/DATA & F-BASIC V3.3/3.4/DATA etc.

入会希望のかたは，72円切手を同封し『MAKES-P！の連々』，入会希望係までお送りください。当方から「入会案内書／入会申込書」をお送りします。

また，年会費は，1,400円で，その中に(1).(2)の代金が含まれています。

○UNIBARG-98
〒500 岐阜市茜部大川1-39-1 岩田俊明

「UNIBARG-98」では，随時98ユーザーの会員を募集しています。

活動内容はとしては，ゲーム，システム・ソフトの開発，年6回＋αの会誌発行，プログラムのコンテスト，ゲームの情報交換など，その他いろいろです。

会費は，年間1,600円です。入会希望者は，62円切手を2枚を同封のうえご連絡ください。

なお，会員は現在27名です。高校生から大学生が大半ですが，年令，男女は問いません。連絡お待ちしています。

投稿ありがとう

塩見幸司／成瀬和彦／石野和豊／野村和臣／高本栄一郎／藤原玲／山崎史雄／小野直弥／大久保建／UBPDAIC／久保田裕之／立花弘史／Masashige Higashi／柳沢健司／FROG／東野真也／うっかり八兵衛／Miss.舞人／津田雅史／宮村忠憲／TO／川瀬正樹／J.N SOFT／STING／原篠 誠／桂竜一／児玉忠士／小川幸泰／ヘルニャン・バウマン／阪田弘喜／高橋芳也／王立ソフトウェアアカデミー／木村光徳／吉村光司／中村智偉／平山準悟／飛田昌彦／白井建夫／前田明宏／木村奉史／西村 健／DR.TOWNS／佐々木淳哉／内田大介／土屋正則／KXC H2SO4 松岡一孝／森内俊爾／DON！杉原章久／佐藤雅巳／黒澤哲二／中村 敏／駒野浩志／太田 智／ジンジャーエール大好き／小野勝照／美感創遊／吉田 元／菅野憲昭／高橋 潤／多賀英明／WIZ／高橋秀行／江川野誉司／工藤徹也／岩下竜生／新土居武／大野泰之／松浦慶太／加藤淳一／福永康夫／木地谷智史／小池裕次郎／松井重樹／栗田勇一／植村渉／田中暁洋／R／佐々木英輝／BCD／石井一鑑／松原拓也／PERSONAL ARTS／廣野和也／久保 開／有吉 唯／長浜宗彦／知念靖雄／田崎伸明／オバラタカユキ／KOJI SOFT／長谷川肇之／C.Y.K SOFT／河野 剣／畠山和宏／熊さん／大串貞一郎／JIRONKA／笠見敏行／青柳達也／宮原研次／木本雅文／Synxer白龍／狭間 学／KY-2／りょた／長江悟弘／富井公／馬場功淳／伊藤勝巳／中西克也／坂井康之／石野雅志／大石賢治／高野亮／寺田良治／河野孝則／粕谷 稔／橋本 薫／吉武雅直／中村淳也／松本隆宏／吉野寛之／工藤勇／らんぶうはらりん／湖水義章／水野 玲／藤井貴則／芝原貴俊／宮沢拓也／安田 晃

この他にも，たくさんの人からの投稿がありました。投稿してくれたみなさん，どうもありがとう。また投稿してくださいね！

BMスーパークイズ

こんにちは，編です。最近プログラム・コーナーへの投稿は，PC-9801，X68000のプログラムが以前よりも増えてきました。とうとう16ビット機が全国的に浸透したんだなと，感じます。そういえばアーケード業界では，今回セガが32ビットの基板（システム32）を作ったみたいですね。なんでもアフターバーナーで使った基板の2倍の性能があるとか，すごいですね。

さてここで問題です。

そのシステム32を使ったゲーム第1弾はなんというタイトルでしょう。つぎの中から選んでください。

①ラッドビニール
②ラッドモビール
③ラッドモモンガ

★今月の賞品

正解者の中から抽選で，デンパ・ペンタン提供の「イースの貯金箱」を5名のかたにさしあげます。

★応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答欄があります。問題をよく読んで，正しいと思われる答えの番号にマルをつけてください。

もちろん，OFコーナーなどのお便りを書いてもかまいませんよ。

○締め切り：4月6日必着
○正解の発表：5月号（4月8日発売）
○当選者発表：6月号（5月8日発売）

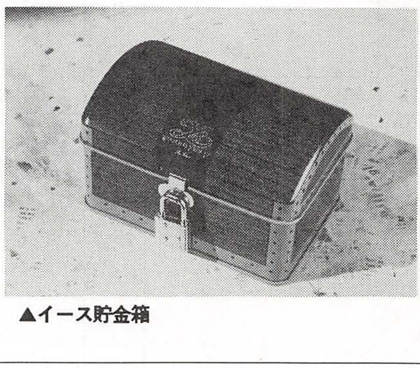
★3月号の正解

③パロディウスだ！……でした。

★2月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から，以下のかたがたが当選となりました（正解は①F-ZEROでした）。

東京都江東区・藤井 朗／神奈川県横須賀市・中里好伯／滋賀県栗太郡・角本 勇／島根県大原郡・多々納順一／熊本県菊池郡・澤崎知文
以上5名



▲イース貯金箱

影さんの「読者のハガキは神様です」

影：さて，もう4月ですね。進入学，就職された人たちは希望と期待と不安が入りまじって，ワクワク，ドキドキしているんじゃないかな？電波新聞社にも新入社員が入ってきてちょっとにぎやかに……。ふっふっふっ，また私の忠実なる部下が増えたわけだ。

編集長：ボカッ。また何をたくらんでいるんだ。そんなことだから新入社員にも相手にされないんだ。

影：まあいいや，私には読者がついてるもん。



▲影：忍者キャプターとは懐かしい。しかし私の頭がもひかんに見えるのが納得いかないなぁ。まさかねらったとか。　by アムルの弟



▲つぐ美：読者のみんなはちゃんと卒業できたのかな？影：まさか留年なんて人はいないだろうな　by TAM深月



▲影：4月になるといろいろと新しい物が入ってくるんだよな。つぐ美：ちゃんと机の掃除もしておかないとね　by POP2



▲つぐ美：ほんとっ，春になると変な人が多くなるのよね。ねっ影さん。影：何でそこで私に振るわけ　by 猫又八



▲つぐ美：「はなしませぬぞー」のあとのハートマークがなんだかわからないけどなんとなく気にかかるわ　by 電波小太郎

お楽しみプレゼント④

■コスモス コンピューターより，「億万長者II」新発売を記念して，100名のかたにプレゼント！

「億万長者II」は，株式・投資シミュレーション「億万長者」のグレード・アップをはかった第2弾。PC－9801VM/UV以降とPC－98NOTE版で発売されています。

☆応募方法は，官製ハガキに対応機種(PC－9801またはPC－98NOTE)を記入のうえ，住所・氏名・年令・職業・電話番号を明記し，4月20日（当日消印有効）までに下記の宛先に応募ください。

〠169 東京都新宿区高田馬場1-2-15
早稲田永谷マンション212
株式会社　コスモス コンピューター
「億万長者II」プレゼント係

※なお，当選者の発表は賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

■ファミリーソフトより，機動戦士ガンダムのキャンペーン用ノート，ハガキをセットで5名のかたに，タクティカルオペレーションのデモディスク3枚組を40名のかたにプレゼント！

■タケルより，X68000版「ノスタルジア」の発売を記念して，「ノスタルジア」のパッケージに同梱されているＣＤを特別に10名のかたにプレゼント！

☆応募方法は，官製ハガキに①住所②氏名③年令④職業⑤電話番号⑥所有のパソコン⑦希望の商品名を明記のうえ，下記の宛先まで4月6日までにご応募ください。

宛先：〠141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部
「お楽しみプレゼント④」係

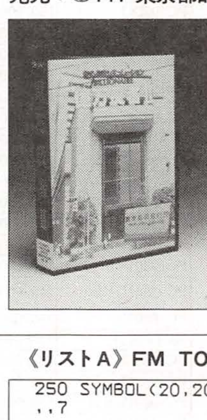
《2月号お楽しみプレゼントの当選者》

☆「シムアース」の大型ポスターは，福島県いわき市・飯土井修一さん他4名

☆Tri-pのテレホンカードは，宮城県白石市・斉藤憲男さん他9名

☆「FALCOM CALENDAR'91」は，新潟県西蒲原郡・小山　径さん他2名

☆「システムソフト・オリジナル卓上カレンダー」は，埼玉県北本市・小路猛雄さん他4名



◀億万長者II



◀機動戦士ガンダムのノート



◀ノスタルジアのCD

●で・ば・ぐ●

■マイコンBASICマガジン91年3月号108ページから掲載のFM TOWNS用「Drops」のプログラム・リスト中に欠けがありました。

■マイコンBASICマガジン90年12月号110ページから掲載のMSX用「農業ぶたさん」のプログラム・リスト中にバグがありました。

《リストA》FM TOWNS用「Drops」の訂正リスト

```
250 SYMBOL(20,200),"P R E S E N T E D   B y  新川  泰弘",1,1,[250,250,0],
,,7

810 PUT@A(128+16*(X+I+SX),16+16*(Y+SY))-(143+16*(X+I+SX),31+16*(Y+SY)),KI,
,,,,400*BU(I)
```

《リストB》MSX用「農業ぶたさん」の訂正リスト

```
1140 DATA "h",80,02,50,01,00,44,10,01,7,4

1330 DATA A1,A1,84,85,94,85,80,81,4,1,1,2,5,2,3,3,6,3,1,4,2,5,4,5,6,5,1,6,6,7,1,
8,2,8,4,8,6,1,4,2,2,3,3,4,1,5,3,6,2,7,3,7,5,7,6,8
```

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器）を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

(編集部)

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-98LT／11	39,800円	有	無	無	有	3		SRGスタンバイ大阪店
PC-9801T／S5	598,000円	有	無	有	有	4	カラー液晶付	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801LS5	468,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801RA51	398,000円	有	有	有	有	5	展示処分品	上新電機㈱J＆P町田店
PC-9801LX5	378,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801LS5	330,000円	有	有	有	有	4		㈱ソフマップ
PC-9801RA21	318,000円	有	有	有	有	4	展示処分品	上新電機㈱J＆P町田店
PC-9801NS20	318,000円	無	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801DA2	310,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト立川店
PC-9801DAU2	310,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト立川店
PC-9801RA21	299,800円	有	有	有	有	5		SRGスタンバイ大阪店
PC-9801RA21	299,000円	有	有	有	有	4		㈱ソフマップ
9801RA21	298,000円	有	有	有	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801DA2	298,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-9801RA21	290,000円	有	有	有	有	5	新品同様	パソコンショップユニオン
PC-9801RA21	288,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-9801RS21	278,000円	有	有	有	有	5	CRTとセット	OAシステムプラザ名古屋店
PC-9801NS-20	278,000円	有	有	有	有	5	1年保証	SRGスタンバイ大阪店
9801RA2	258,000円	有	有	有	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
9801RS21	248,000円	有	有	有	有	5		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801LS2	248,000円	有	無	有	有	5		上新電機㈱J＆P町田店
PC-9801RS21	248,000円	有	有	有	有	4	展示処分品	上新電機㈱J＆P町田店
PC-9801LX2	248,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801DS2	240,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-9801EX2	218,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市
PC-9801RX21	218,000円	有	有	有	有	4	展示処分品	上新電機㈱J＆P町田店
PC-9801EX2	218,000円	有	有	有	有	4	展示処分品	上新電機㈱J＆P町田店
PC-9801VX41	210,000円	有	無	無	有	3	20MBハードディスク内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801RX21	208,000円	有	無	有	有	5	店頭展示品	㈱マイコンショップ西神戸
PC-9801DX2	208,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト立川店
PC-9801DXU2	208,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト立川店
PC-9801VX4	199,000円	有	無	無	有	3	20MBハードディスク内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801LS5	198,000円	有	無	有	有	5		パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-9801DX2	198,000円	有	有	有	有	5		OAシステムプラザ名古屋店
PC-9801RX2	198,000円	有	無	有	有	5	店頭展示品	㈱マイコンショップ西神戸
PC-9801VX4	198,000円	有	無	無	有	4		㈱マイコンショップ西神戸
PC-9801DX2	193,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-9801NS	190,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-9801VM	189,000円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX
PC-9801RX21	188,000円	有	有	有	有	5		パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-9801NS-FD	188,000円	有	有	有	有	5		パソコンショップ㈱電商
PC-9801VM11	185,000円	有	無	無	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801RX2	184,800円	有	無	有	有	4		SRGスタンバイ大阪店
PC-9801NS	180,000円	有	有	有	有	5		パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-98XL	180,000円	有	無	無	有	4	386SXGT付	フォーネクスト立川店
PC-9801NV	175,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801CV21	175,000円	有	無	無	有	4	CRT付，入気機種	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801VM4	175,000円	有	無	無	有	3	20MBハードディスク内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801VX2	170,000円	有	無	無	有	3		横浜サードウェーブ
9801RX2	169,800円	有	有	無	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801LV22	168,000円	有	無	有	有	3	ラップトップ，2ドライブ	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801VX2	165,000円	有	有	無	有	4		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-9801RX2	160,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-9801VX21	158,000円	無	無		無	4		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-9801LV22	158,000円	有	無	有	有	5		相沢時計店
PC-98DO	158,000円	有	有	有	有	4	98／88モード対応	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801UV11	155,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-98DO	150,000円	有	有	有	有	5	展示品	横浜サードウェーブ
PC-9801N	149,800円	有	有	有	有	5		相沢時計店
PC-9801VX2	148,000円	有	無	有	有	4		コムライン豊田
PC-9801CV21	148,000円	無	無	無	無	4		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-9801VM21	148,000円	有	有	無	有	4		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-98DO	148,000円	有	有	有	有	5	展示処分	T-ZONE大宮店
PC-9801VX21	148,000円	有	有	有	有	4		フォーネクスト所沢店
PC-9801N	148,000円	有	有	有	有	4	展示処分品	上新電機㈱J＆P町田店
PC-9801LV21	148,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801VM2	148,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801UR	146,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-9801UF	146,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-9801VM11	145,000円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-9801UV2	145,000円	有	無	有	有	3	3.5″2HD，2ドライブ搭載	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801N	140,000円	有	有	有	有	5	展示品	横浜サードウェーブ
9801VM11	138,000円	有	有	無	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801N	138,000円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX
PC-9801NOTE	138,000円	有	無		有	5		パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-9801UV11	138,000円	有	無		有	5		パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-9801UV11	138,000円	有	無	有	有	5		相沢時計店
PC-9801VM2	135,000円	有	無	有	有	4		㈱マイコンショップ西神戸
PC-9801UV11	132,000円	有	有	有	有	4		㈱ソフマップ
PC-9801UV2	130,000円	有	無	無	有	4		㈱マイコンショップ西神戸
PC-98HA	128,000円	有	有	有	有	4	ハンディ98	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801VM2	120,000円						640K，サウンドボード付	コムイン浜松店
PC-9801VM2	120,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-9801N	115,000円	有	有	有	有	4		㈱ソフマップ
PC-9801VM2	115,000円	有	無	無	有	4		㈲ダイナックス

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
PC-9801N	109,800円	有	無	有	有	4		SRGスタンバイ大阪店
PC-9801VM2	108,000円						384K	コムイン浜松店
PC-9801VM2	105,000円	無	無	無	有	3		㈲ダイナックス
PC-9801VF	99,800円	有	有	無	有	2	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX
9801UM2	98,000円	有	有	無	有	3		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801N	98,000円	有	無	有	有	4		OAシステムプラザ名古屋店
PC-9801LV21	98,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-9801LV21	95,000円	有	無	有	有	4		㈱フレックスエンジニアリングAM事業部
PC-9801F	89,000円	有	有	無	有	2	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX
PC-9801LV21	89,000円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX
PC-9801VF2	79,800円	有	無	有	有	3	5"2DDドライブ, 2基内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801VF2	78,000円	有	無	無	有	3		㈱フレックスエンジニアリングAM事業部
PC-9801M2	58,000円						640K	コムイン浜松店
PC-9801M3	50,000円	無	無	無	無	2		㈱フレックスエンジニアリングAM事業部
98XA+N5923	50,000円	無	無	無	有	3		すてっぷカサイ
PC-9801F	45,000円	無	無	無	有	2		パソコンショップ㈱電商
PC-9801F2	38,000円					2	1MB-RAMボード付	FM-LAB釧路
PC-9801F2	35,000円	有	無	無	無	3	ケーブル付	㈱野島電気商会
PC-8801FR-30	33,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-88VA3	118,000円	有	無	有	有	3	2TDドライブ搭載	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MA2	90,000円	有	有	有	有	5	新品	ICランド・キタジマ
PC-88VA2	89,800円	有	無	有	有	3	ステレオFM音源搭載	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MA2	86,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	T-ZONE大宮店
PC-8801MC2	80,000円	有	無	無	有	4		㈱野島電気商会
PC-8801MA2	69,800円	有	無	有	有	3	ステレオFM音源内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-88VA	65,000円	有	無	有	有	3	16ビット88	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MA	59,000円							コムイン浜松店
PC-88VA	58,000円					5		FM-LAB釧路
PC-8801FA	49,000円							コムイン浜松店
PC-8801mkⅡMR	48,000円					4		FM-LAB釧路
PC-8801FH	48,000円	有		有		3		FM-LAB釧路
PC-8801mkⅡSR	48,000円	有	無	無	有	4		パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-8801mkⅡSR	48,000円	有	無	無	有	4		パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-8801FH/30	46,000円	有	有	有	有	4		㈲ダイナックス
PC-8801MA2	45,000円	無	無	無	無	3		㈱野島電気商会
PC-8801MA	45,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-8801FR	39,800円	有	無	無	有	5		メディア旭川
PC-8801FH-30	39,800円	有	有	有	有	4		㈱メディアショップハイランド
PC-8801FA	39,800円	有	有	有	有	4	ゲームソフト4本付	㈱ユーバース京都店
PC-8801MR	39,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-8801mkⅡFR	38,000円	有				3		FM-LAB釧路
PC-8801FA	37,000円	無	無	無	無	3		㈱野島電気商会
PC-8801mkⅡFR	35,000円	有	無	有	有	3		パソコンショップ㈱電商
PC-8801SR	35,000円	有	無	無	有	4		フォーネクスト立川店
PC-8801SR-30	34,800円	有	有	有	有	4		㈱メディアショップハイランド
PC-8801mkⅡ/30	30,000円	有	無	有	無	4		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-8801SR-30	27,000円	無	無	無	無	3		㈱野島電気商会
PC-8801mkⅡ/30	18,000円	有	無	無	無	3		㈱野島電気商会
PC-8801mkⅡ	15,000円	有	無	無	有	4		パソコンプラザコムライン刈谷店

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
5550一式	100,000円	無	無	無	無	3	本体, キーボード, CRT, プリンター	フレックス四日市

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
PC-386STD	289,000円	有	有	無	有	4	3ケ月保証, 中古ディスプレイ付き	パソコンショップオオヤマ98BOX
PC-386V-STD	245,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-286LP	210,000円	有	有	有	有	4		㈱ソフマップ
PC-386NOTE A	200,000円	有	有	有	有	5		㈱ソフマップ
PC-286STD	160,000円	有	無	有	有	5		ICランド・キタジマ
PC-286N-F	128,000円	有	有	有	有	5		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-CLUB	115,000円	有	有	有	有	5	新品同様品	㈱ユーバース京都店
PC-286C-STD	100,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト立川店
HC-88	29,800円	有	無	無	有	3	ハンドヘルド	㈱日本マイコン流通センター
PC-286VFSTD	159,000円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX
PC-286LE H20	148,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
PC-286VE-STD	140,000円	有	有	有	有	4		㈲ダイナックス
PC-286LE-STD	138,000円	有	有	有	有	4		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-286VE-STD	128,000円	有	有	無	有	5	2台有り	フォーネクスト立川店
PC-286L-STD-N	118,000円	有	無	有	有	4		OAシステムプラザ名古屋店
PC-286NOTE-F	118,000円	有	無	有	有	4	ノート型	㈱日本マイコン流通センター

コモドール

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
AM1GA500セット	115,000円	有	有	有	有	4	セット内容 本体(和文説明書付), 増設システムitビデオグ	パソコンショップユニオン

三洋

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
PHL-70FD	35,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
X68000PROⅡHD	288,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
X68000PRO-HD	254,000円	有	有	有	有	5	CZ662C, 新古品	㈱日本マイコン流通センター
X68000ACE HD	248,000円	有	有	有	有	5	新品, HDD内蔵	パソコンショップ㈱電商
X68000PROⅡ	238,000円	有	有	有	有	5	CZ-606Dとセット	OAシステムプラザ名古屋店
X68000EXPERTⅡ	218,000円	有	有	有	有	5		㈱ソフマップ
X68000PRO	185,000円	有	無	有	有	3	CZ652C	㈱日本マイコン流通センター
X68000ACE	179,000円	有	無	有	有	3	CZ601C	㈱日本マイコン流通センター
X68000ACE HD	170,000円	有	無	有	有	3		横浜サードウェーブ
X68000	148,000円	有	無	無	有	3		パソコンショップ㈱電商
X68000	145,000円	有	無	無	有	3		横浜サードウェーブ
X68000	92,800円	無	無	無	有	2	3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ
X1turboセット	69,800円	有	無	無	有	3	モニター, プリンター付	㈱ユーバース京都店
X1turboⅢ	39,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川
X1-turboⅡ	17,800円	無	無	無	有	3	3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ
X1C	3,000円	有	無	無	有	3	ソフト付けます!!	パソコンショップユニオン

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
HB-F1XDJ	35,000円	有	無	無	有	3		横浜サードウェーブ

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
J3100 SL002	99,800円	有	無	無	有	3	キャリングケース付	㈱ユーバース京都店
J3100SS001	99,800円	有	有	有	有	3	ダイナブック	㈱日本マイコン流通センター
J3100SS001	98,000円	有	無	有	有	3		上新電機㈱J&P町田店
J3100 SS001モデル	89,800円	有	無	有	有	5		㈱ユーバース京都店
J-3100SS001	88,000円	有	有	無	有	4		フレックス四日市
J3100SS001ダイナブック	80,000円	有	有	有	有	4		㈱ソフマップ

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
FS-A1WSX	42,000円	有	有	無	有	4		横浜サードウェーブ
FS-A1	8,000円	有	無	無	有	3	ソフト本体!!	パソコンショップユニオン
FS-A1	7,800円	有	無	有	有	4	MSXⅡ	フレックス四日市

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
FM-Towns 2Fセット	248,000円	有	有	有	有	5	DP533, KB105, システムソフト付	OAシステムプラザ名古屋店
FM-Townsモデル2	198,000円	有	有	有	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
FM-R50LT	198,000円	有		有		4		FM-LAB釧路
FM-Towns M2モニタセット	180,000円	有	有	有	有	4	FMT-DP531セット	㈱ソフマップ
FMR-50	120,000円	有	有	有	有	5		㈲ダイナックス
FM-TOWNS2	110,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
FM-16β-FDⅡ	95,000円	有	有	無	有	4	16ビット, 2MBRAM	㈲ダイナックス
FM TOWNS1S	90,000円	有	有	有	有	5	新品, 2ドライブ	フォーネクスト立川店
FM TOWNS2	69,800円	無	無	無	無	2		㈱OAシステムプラザ
FM-R30FD	58,000円	有		有		3		FM-LAB釧路
FM-16βFD	38,000円	有		有		3		FM-LAB釧路
FM-77AV20EX	28,000円	有		有		4		FM-LAB釧路
FM-77D2	18,000円	有		有		2		FM-LAB釧路
FM-77AV2	18,000円	有		有		3		FM-LAB釧路
FM7	4,000円					3		FM-LAB釧路
FM NEW7	3,000円	有	無	無	有	3	言うことなし!!マニアにどうぞ	パソコンショップユニオン

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
JB1203M	4,000円	無	無	無	無	2	3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ
PC-KD863G	55,000円	有	無	無	有	3		横浜サードウェーブ
PC-KD853N	55,000円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱マイコンショップ西神戸
PC-KD854N	49,000円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱マイコンショップ西神戸
PC-KD854N	45,000円	有	無	有	有	4		㈱フレックスエンジニアリングAM事業部
PC-KD863S	45,000円	有	無	有	有	5		ICランド・キタジマ
PC-KD854N	42,000円	有	有	有	有	5	展示処分品	上新電機㈱J&P町田店
PC-KD854N	39,800円	無	無	無	有	5		パソコンプラザ
PC-KD854N	39,800円	有	有	有	有	5		SRGスタンバイ大阪店
PC-KD852	38,000円	有	無	無	有	4		パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-KD854	34,800円	有	無	無	有	4		コムライン豊田
PC-KD551	31,000円	無	無	無	有	3	完動品	㈱マイコンショップ西神戸
PC-KD551	25,000円	無	無	無	無	4	デジタル400ライン	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
CU-14BD	29,800円	有	有	有	有	4		㈱メディアショップハイランド
14M-132C	19,800円	有	有	有	有	4		㈱メディアショップハイランド
CZ-603D	45,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ
CZ-600D-GY	45,000円	無	無	無	無	3		パソコンショップ㈱電商
CZ-855DE	28,000円					4		FM-LAB釧路

トムソン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
4475N	34,800円	無	無	無	有	4		相沢時計店

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
FM60AM2M	80,000円					4	FMR50/60用	FM-LAB釧路
FM70EM4M	60,000円					4	FMR70	FM-LAB釧路
FM-DPC435	58,000円					4		FM-LAB釧路
FMD PC-353	55,000円	有	有	有	有	5	FMR-50用CRT	㈲ダイナックス
FM60EM1M	50,000円					4	FMR50/60用	FM-LAB釧路
FM DPC431	48,000円					5	新同品	FM-LAB釧路
MB27333	38,000円					4		FM-LAB釧路
FM-TV151	35,000円					4	TVチューナー, FM77AV	FM-LAB釧路
FM DPC431	29,800円	無	無	無	有	2		OAシステムプラザ名古屋店
FM30-121	10,000円					4	FMR30用	FM-LAB釧路
FM50L186	9,000円					4		FM-LAB釧路

フロッピー・ドライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9831-VW2	60,000円	有	無	有	有	5	3.5インチ2ドライブディスク	すてっぷカサイ
PC-8881	30,000円	無	無	無	無	4	8インチFDD, I/F付	ジャスコ両備岡店パソコンフロアー

ICM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
SR-80	118,000円	有	有	有	有	5	80MBハードディスク, 新品限定品	㈱日本マイコン流通センター

アイテック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MAXIMA 40MB	50,000円	有	有	有	有	4	40MBHD, I/F, ケーブルセット	㈲ダイナックス
M540	50,000円	有	有	有	有	4	40MBHD, I/F, ケーブルセット	㈲ダイナックス

アクセル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FDC-57	39,800円	無	無	有	有	5	3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ

グロリア

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GD-80PC	48,000円	無	無	無	有	3	8インチドライブ	㈲ダイナックス

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-8PK7	45,000円	有	有	有	有	4		OAシステムプラザ名古屋店
CZ-8PC1	18,000円	有	無	有	有	3		OAシステムプラザ名古屋店

ツクモ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
TS-FDmkII	34,800円	無	無	無	有	3	3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ

日本テクサ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ES-HC80	79,800円	有	無	有	有	4	TRUST80SE, EX2/65 2用, 80M HDD	㈱日本マイコン流通センター

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM-FD521	68,000円						FM-R/TOWNS	FM-LAB釧路
MB27631H	38,000円						16π用	FM-LAB釧路

ポップ通商

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
KF-5W(N)	58,000円	有	有	有	有	5	98ノート用5"2ドライブ, 新品1台限り	㈱日本マイコン流通センター

緑電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ポケディR2-C4セット	48,000円	無	無	無	有	4	40MBHD, I/F, ケーブルセット	㈲ダイナックス

ランドコンピュータ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LDS-5EL	25,000円	有	有	有	有	5	PC-286L用5"1ドライブ, 新品	㈱日本マイコン流通センター

プリンタ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR201X	178,000円	有	有	有	有	5	新品	フォーネクスト立川店
PC-PR201X	129,800円	有	無	有	有	4		SRGスタンバイ大阪店
PC-PR201J	99,800円	有	無	無	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-PR201J	99,800円	有	無	無	有	4		SRGスタンバイ大阪店
PC-PR201H3	99,800円	有	無	無	有	4	シートガイドは無し	SRGスタンバイ大阪店
NM9950+トラクター	80,000円	有	無	有	有	4		㈱フレックスエンジニアリングJAM新潟店
PC-PR201H3	79,800円	有	無	有	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-PR201G	69,800円	有	無	無	有	4		SRGスタンバイ大阪店
PC-PR150V	58,000円	有	有	有	有	5	展示処分品	上新電機㈱J&P町田店
NM-9950	55,000円	有	無	無	有	3		パソコンショップ㈱電商
PC-PR-101E2	54,000円	有	有	有	有	5	新品	ICランド・キタジマ
PC-PR201	49,800円	有	有	無	有	2	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX
PC-PR101TL3	39,800円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
NM-9400S	35,000円	有	無	無	有	4		ICランド・キタジマ
PR101L	30,000円	有	無	無	有	4		すてっぷカサイ
NM9300	29,800円	有	有	無	有	4		㈱メディアショップハイランド
PC-PR101TL	29,800円	有	無	有	有	4	ピンフィーダ付	㈱ユーバース京都店
PC-PR101TL	27,800円	有	無	有	有	4		㈱ユーバース京都店
PR102TL3	20,000円	有	無	有	有	4		すてっぷカサイ
PC-6023	18,000円	無	無	有	有	3	3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ
PC-8822	9,800円	無	無	無	有	2	インクリボンなし	㈲ダイナックス
PC-PR405	5,000円	有	無	有	有	4		パソコンプラザコムライン刈谷店
PR8822	5,000円	無	無	無	無	2		すてっぷカサイ

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
VP-4800	118,000円	有			有	5	48ドットインパクトプリンタ	FM-LAB釧路
HG-3000PC	85,000円	有	有	有	有	4		㈲ダイナックス
VP-3000	79,800円					4		FM-LAB釧路
VP1350PC	59,800円	有	有	無	有	5	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ98BOX
AP-850	59,800円	有		有	有	5	新同品	FM-LAB釧路
VP-800PC	59,800円	有	有	有	有	4	80ケタ, ドットプリンタ	ジャスコ両備岡店パソコンフロアー
VP-1000	58,000円	有		有	有	5	新同品	FM-LAB釧路
VP-1350	58,000円	有		有	有	5	新同品	FM-LAB釧路
VP-800	50,000円	有	無	有	有	5	カットシートフィーダ付	メディア旭川
VP-135K	38,000円	有	無	有	有	4		コムライン豊田
VP-130K	29,800円	無	無	有	有	4	PC用	フレックス四日市
UP-130K	18,000円	有	無	無	有	3	136桁ドットインパクト	コムライン豊田

スター精密

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AR-2400HQ	79,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川

セイコー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GP-700M	10,000円	無	無	無	無	3		ICランド・キタジマ

チノン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
IJK-112II(N)	29,800円	有	有	有	有	5	新品同様	コムライン豊田

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PWS5271A	34,800円	有	無	有	有	4	パーソナルプリンタ	㈱日本マイコン流通センター
PWS5266A	29,000円	有	無	有	有	3	パーソナルプリンタ	㈱日本マイコン流通センター

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
136桁プリンター	39,800円	有	無	無	有	5		メディア旭川
FM PR-204B	37,000円	有	有	有	有	4	ケーブル付	㈱サンマックス
MB27402	8,000円					2	ビジネスプリンタ	FM-LAB釧路

ブラザー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
M-1724P	56,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	T-ZONE大宮店
M-1924P	49,800円	有	有	無	有	5		パソコンプラザコムライン刈谷店

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
文豪7HR	130,000円	有	有	有	有	5	新品	パソコンショップユニオン
文豪ミニ7R	80,000円	有	有	有	有	4		㈱ソフマップ
文豪mini7H	68,000円							コムイン浜松店
文豪MINIキャリーワード	49,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ワードバンクXL	45,000円	有	無	無	有	3		㈱フレックスエンジニアリングJAM新潟店

カシオ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HW-9000	79,800円	有	有	有	有	5	新品限定品	㈱日本マイコン流通センター

キヤノン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
キャノワードα5スーパー	78,000円							コムイン浜松店
PW-70	15,000円	有	無	無	有	2	3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
WD4100D	198,000円					4		FM-LAB釧路
WD-A330	78,000円	有	無	無	有	5		相沢時計店
WV-500	50,000円	有	無	有	有	5	WV-01FD付	相沢時計店
WD-540	49,800円	有	有	有	有	3		㈱メディアショップハイランド

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
RUPO JW95GP	145,000円							コムイン浜松店
JW-R50F	9,800円						キャリングバック付	FM-LAB釧路

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
U1S53	100,000円	有	有	有	有	5	展示処分品	コムライン豊田

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
OASYS100FXII	298,000円					4		FM-LAB釧路
OASYS30AXII	155,000円					4		FM-LAB釧路
OASYS30SXII	138,000円					4		FM-LAB釧路
OASYS30LXII	118,000円						新同品	FM-LAB釧路
OASYS30AD	100,000円	有	有	有	有	5	展示処分品	コムライン豊田
OASYS30MX	98,000円					4		FM-LAB釧路
OASYS30LS	98,000円					4		FM-LAB釧路
OASYS 30AD	79,800円	有	無	有	有	5	MS-DOSファイルコンバータ付	㈱ユーバース京都店

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
VC-S610	59,800円	有	有	有	有	5	新品限定品, S-VHSビデオ	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801-65	50,000円	有	有	有	有	5	80387-16(RA用NDP)	㈲ダイナックス
AVS-900	34,800円	有	有	有	有	5	新品限定品, AVセレクタ	㈱日本マイコン流通センター
PCエンジンGT	29,800円	有	有	有	有	4	カラー液晶付, PCエンジン	㈱日本マイコン流通センター
PC-9831W(2DD)	28,000円	有	無	無	無	3		㈱フレックスエンジニアリングJAM新潟店
PC-8801-23	25,000円	有	有	有	有	5	PC-8801用サウンドボード	メディア旭川
PC-8801-20	20,000円	有	有	有	有	5	マルチボードA	パソコンショップユニオン
PC-88VA-01	19,800円	有	有	有	有	5	増設RAMボードA	㈱メディアショップハイランド
PC-88VA-11K	19,800円	有	有	有	有	5	ビデオボード	㈱メディアショップハイランド
PC-9801-26K	14,800円	有	無	有	有	3	FM音源ボード	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801N-12	7,500円	無	無	無	有	5	98ノート用ACアダプタ	㈲ダイナックス
PR101-13	5,000円	有	有	有	有	5	101L用トラクターユニット	すてっぷカサイ
PWP-50G-SW6	3,800円	有	有	有	有	5	ワープロ用スペルチェッカー文豪mini5G専用	パソコンプラザコムライン刈谷店

ICM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
SR-40	49,800円						40MBハードディスク	FM-LAB釧路

アイワ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
DX-555	10,000円	無	無	無	無	3	CDプレイヤー	㈱日本マイコン流通センター

アタリ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LYNX	12,800円	有	無	有	有	4	カラー液晶付ゲーム機	㈱日本マイコン流通センター

SNE

GIN GA	9,800円	有	有	有	有	5	プログラマブル10キーユニット，新品	㈱日本マイコン流通センター
GIN GA-286L	5,000円	有	有	有	有	5	PC-286Lシリーズ用10キーユニット，新品	㈱日本マイコン流通センター

SPS

HA-003	19,800円	有	有	有	有	5	ビデオノイズスタビライザー，新品	㈱日本マイコン流通センター

EPSON

PC-286LIOH	498,000円						PC-286L／LE用	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
NR-1000(スキャンオ)	258,000円	有	有	有	有	5	新品，インテリジェント名刺管理システム	㈱日本マイコン流通センター
PC-286LMC	98,000円						PC-286L用	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
GT-1000	65,000円	有	有	有	有	5		㈱フレックスエンジニアリングJAM新潟店
GT-1000	39,800円	有	無	無	有	5	RS-232Cケーブル付	メディア旭川
PC-286LRB	23,000円						PC-286LI-5MB	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
PWP-840-2	9,800円					4	F／FX／L／LX用スキャナ	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
PWPHP	9,800円					4	F／LX／LXT用ハンディプリンタ	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
＃7338	9,800円						カットシートフィーダ	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
ワープロ用スキャナーPWP-840-3	9,800円	有	有	有	有	5		パソコンプラザコムライン刈谷店

オムロン

TP98A	30,000円	有	有	無	有	5	タッチパッド	すてっぷカサイ

グラフテック

MP-3300	85,000円	無	無	無	有	3		㈱フレックスエンジニアリングJAM新潟店

SHARP

JX-100	57,000円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱マイコンショップ西神戸
JX-100S	49,800円	有	有	有	有	5	ハンディーカラースキャナ，新品同様	㈱ユーバース京都店
CZ-6VT1	39,800円	有	有	有	有	5	新品同様品	㈱ユーバース京都店
CZ-6TU	19,800円	有	無	有	有	4	TVチューナー，15KHzモニタ対応	㈱日本マイコン流通センター
CZ-8DT	14,800円	無	無	無	無	3	テロッパー	相沢時計店
PA-7500	9,800円	有	有	有	有	5	電子システム手帳	㈱メディアショップハイランド
CZ-8TM1	3,000円	有	有	有	有	3	300bpsモデム	OAシステムプラザ名古屋店

松下

FS-JH1	9,800円	有	有	有	有	5	ジョイハンドル	メディア旭川

フェアメイト

EA-6000	35,000円	有	有	有	有	5	ポータブルTV，6インチ	㈱日本マイコン流通センター

フェニックスインターナショナル

アーウィン725RJ	50,000円	有	有	有	有	5	ストリーマー20MB	すてっぷカサイ

富士通

FM50LEM2M	58,000円						FMR50LT用	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
Azet-CP5	29,800円	有	有	有	有	5	コードレステレフォン	㈱メディアショップハイランド
FMT-SP101	17,000円	有	有	有	有	5	スピーカーシステム	㈱サンマックス
FMT-411	17,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
FM PR-353C1	10,000円	有	有	有	有	5	シートフィーダー	㈲ダイナックス
FMT-KB101	9,800円						新同品タウンズ用	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FM50LM202	9,000円							ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FM60MD203	9,000円							ＦＭ－ＬＡＢ釧路
MB27102	8,000円						FM16β用T用	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FM-MO202	7,000円						FM-R用	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FM77EM64	5,000円						新同品	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FM60-143	5,000円						FMR・タウンズ用	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FM50LMD301	4,000円						FM-R50LT用	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
MB22450	3,000円			有				ＦＭ－ＬＡＢ釧路
MB22405	3,000円						FM-7用	ＦＭ－ＬＡＢ釧路

メルコ

RCN-2000	23,000円	有	有	有	有	4	限定1本	㈱フレックスエンジニアリングJAM新潟店

ローランド

MPU401セット	21,000円	有	無	有	有	4	MIF-PC8付，PC-8801用MIDI I／F	㈱日本マイコン流通センター
CN-20	9,800円	有	無	有	有	3	ミュージックエントリーパッド	㈱日本マイコン流通センター

調査にご協力いただいた販売店リスト

■メディア旭川：〒070　北海道旭川市三条通10丁目右10号　☎0166-25-9801
■ＦＭ－ＬＡＢ釧路：〒085　北海道釧路市旭町30-12 尾崎ビル1F　☎0154-22-4408
■ＯＡシステムプラザ仙台店：〒980　宮城県仙台市青葉区本町1-3-9 第6広瀬ビル2F　☎022-268-5541
■フレックスエンジニアリングＪＡＭ新潟：〒950-21　新潟県新潟市寺尾上5-9-12　☎025-269-3388
■ＩＣランドキタジマ：〒308　茨城県下館市女方5　☎0296-28-0050
■パソコンショップ電商：〒320　栃木県宇都宮市鶴田町2765　☎0286-35-2716
■Ｔ・ＺＯＮＥ大宮店：〒330　埼玉県大宮市宮原町3-515-2　☎048-652-1831
■ダイナックス：〒336　埼玉県浦和市北浦和4-5-8 吉田ビル5F　☎048-832-2356
■フォーネクスト所沢店：〒359　埼玉県所沢市久米602-3 KS所沢ビル1F　☎0429-95-2630
■すてっぷカサイ：〒393　長野県諏訪郡下諏訪町御田町3156-1　☎0266-28-7454
■㈱ＳＲＧスタンバイ東京店：〒101　東京都千代田区外神田1-6-6 松田ビル2F　☎03-3258-8955
■㈱ソフマップ：〒101　東京都千代田区外神田4-6-1 塩田トゥール秋葉原　☎03-3253-4226
■㈱日本マイコン流通センター：〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　☎03-3463-4455
■Ｊ＆Ｐ町田店：〒194　東京都町田市森野1-39-16　☎0427-23-1313
■フォーネクスト立川店：〒190　東京都立川市錦町1-1-22 永島ビル1F　☎0425-28-1933
■横浜サードウェーブ鶴見店：〒230　神奈川県横浜市鶴見区中央5-10-23　☎045-505-2163
■㈱ソフトクリエイト横浜店：〒221　神奈川県横浜市神奈川区鶴屋町2-12-8 第1建設ビル1F　☎045-314-4777
■㈱野島電気商会：〒229　神奈川県相模原市横山1-1-1　☎0427-53-1516
■マイコンショップアイザワ：〒231　神奈川県横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
■㈱サンマックス：〒243　神奈川県厚木市旭町3-9-15　☎0462-29-6171
■㈱メディアショップハイランド：〒239　神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6　☎0468-48-3290
■コム・イン浜松店：〒430　静岡県浜松市田町227-16 地産ビル3F　☎0534-55-1781
■ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー：〒444　愛知県岡崎市康生通西2-20-2 シビコ3F　☎0564-23-4960
■ＯＡシステムプラザ名古屋本店：〒460　愛知県名古屋市中区大井町3-20 OAビル　☎052-332-5233
■パソコンプラザ　コムライン刈谷店：〒448　愛知県刈谷市新富町4-911　☎0566-21-8073
■パソコンプラザ　コムライン豊田店：〒471　愛知県豊田市下市場町6-60　☎0565-35-1150
■フレックス四日市店：〒510　三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F　☎0593-53-7503
■㈱ＳＲＧスタンバイ大阪：〒556　大阪市浪速区日本橋5-7-19 KMビル　☎06-641-1971
■パソコンショップユニオン：〒556　大阪市浪速区日本橋4-15-23　☎06-644-0554
■ユーバース京都店：〒600　京都市下京区烏丸通仏光寺大政所町673 峯ビル5F　☎075-341-1444
■㈱マイコンショップ西神戸：〒653　兵庫県神戸市長田区西尻池町2-5-18　☎078-611-4194
■パソコンショップオオヤマ：〒902　沖縄県那覇市長田2-12-15　☎0988-53-9801

マイコンBASICマガジン編集部が編集した
新刊のご案内

コンピュータ・ミュージック・ファン必携！好評発売中!!

COMPUTER MUSIC MAGAZINE Vol.1



PC-9801/286, MAC, ATARI, X68000, FM TOWNS, PC-8801, J-3100/AX, C1対応のコンピュータ・ミュージック機器, ソフトを紹介。

A4判62頁　定価580円（本体563円）

COMPUTER MUSIC MAGAZINE Vol.2



PC-9801/286シリーズに焦点を合わせたコンピュータ・ミュージックの楽しみかかたを徹底掲載。

A4判62頁　定価580円（本体563円）

COMPUTER MUSIC MAGAZINE Vol.3



コンピュータ・ミュージックに必要なケーブルのセッティングや最新のコンピュータ・ミュージック機器，ソフト情報を満載。

A4判62頁　定価580円（本体563円）

COMPUTER MUSIC MAGAZINE Vol.4



X68000のコンピュータ・ミュージック度を徹底追跡。国内コンピュータ・ミュージック・ソフトのデータ互換表を掲載。

A4判62頁　定価580円（本体563円）

「ミュージ君」「ミュージ郎」活用マニュアル



ローランドから発売されているデスクトップ・ミュージック・システムのベストセラーの入門から本格活用までをわかりやすく解説。

A4判180頁　定価2,200円（本体2,136円）

パソコンFM音源音色ライブラリーVol.II



MMLを使った音楽作成に便利なFM音源の音色パラメータを満載！。ボスコニアンFor X68000に使用した音色も大公開。

B5判280頁　定価1,800円（本体1,740円）

書店に在庫のない場合は取り寄せてもらえます。また，本誌とじ込みの振替用紙を利用して，通信販売による注文も受け付けています。

電波新聞社　出版販売部〒141東京都品川区東五反田1-11-15☎03-3445-6111

GO! AMIGA GO! ATARI
GO! コンピュータサイエンスジャパン

A-500大特価セール！

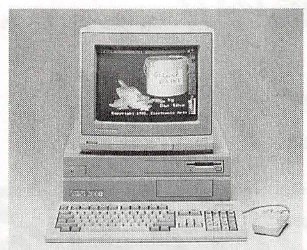
- A500 Computer　通常セット価格 ￥172,700
- A501 Ram Expansion
- A502 Video Adapter

大特価￥139,800

平成3年3月末まで実施中（数に限りがありますのでお早目にどうぞ！）



A3000



A2000

■AMIGAシリーズ

	特価
● A500 コンピューター	￥119,800
● A2000 コンピューター	￥249,000
● 1084D モニター	￥ 80,000
● A501 512K RAMカード A500専用	￥ 29,900
● A520 ビデオアダプター	￥ 7,550
● A1011 ディスクドライブ	￥ 34,000
● A2010 ディスクドライブ A2000専用	￥ 31,000
● A2058 8MB RAMカード A2000専用	￥108,500
● 20MB ハードディスク＋A2090Aコントローラー A2000専用	￥132,100
● A590 20MBハードディスク（2MBRAMソケット付）A500専用	￥120,000
● A3000 コンピューター	￥629,800
● 1950 MULTI SCANモニター	￥119,800

●MUSIC SOFT
- TEXTURE（MIDI シーケンサー）…… ￥23,000
- FUTURE SOUND 500（サンプラー）…… ￥28,000

●スクリプト編集
- DELUXE VIDEO 3 …… ￥23,000
- THE DIRECTOR …… ￥12,000
- ZOETROPE …… ￥18,000
- LIGHTS, CAMERA, ACTION!! …… ￥12,000

●タイトル制作
- VIDEO EFFECTS 3D …… ￥29,800
- TV TEXT PROFESSIONAL …… ￥27,000
- TV TEXT …… ￥15,000

■日本語エディターXED、新発売!!
マルチタスクで作動
￥17,800（税別）
※AMIGAで日本語処理ができます。

スタッフ募集中

■DTV HARD WARE
- SUPER GEN …… ￥140,000（ゲンロッカー）
- FREME GRABBER …… ￥130,000（デジタイザー）
- VIDEO TOASTER …… ￥269,800（ＤＴＶスタジオ）
- LIVE 500/2000 …… ￥ 95,000（リアルタイム デジタイザー）

※DTVを行う場合、システムアップが必要となります。

■DTV NEW SOFT WARE（新入荷）
- ANIMATION STUDIO/DISNEY …… ￥28,000
- ANIMATION STATION …… ￥16,000
- AMIGA VISION …… ￥25,000
- 3D PROFESSIONAL …… ￥53,000

AMIGAはマルチタスク機能（同時に複数のソフトを走らせる機能）を搭載している為、共通フォーマットによるソフトの互換性の良さも加えて数あるツールをフレキシブルにコントロールすることができます。まさに〈KING OF DTV〉と言えるでしょう。

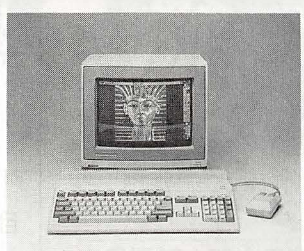
■DTV SOFT WARE
DTV SOFT WAREは、数多くリリースされています。

●PAINT TOOL
- DELUXE PAINT 3 …… ￥23,000
- PHOTON PAINT 2.0 …… ￥23,000

●画像処理
- DELUXE PHOTO LAB …… ￥23,000
- PIX MATE …… ￥12,000

●3-D コンピューター グラフィックス
- SCULPT 3D XL …… ￥29,000
- ANIMATE 3D …… ￥21,000
- SCULPT-ANIMATE 4D …… ￥99,000
- MODELER 3D …… ￥15,000
- DIGI WORKS 3D …… ￥18,000
- CALIGARI …… ￥36,000
- TURBO SILVER …… ￥29,000

■GAME
- 688 ATTACKSUB …… ￥10,000
- ROKETRANGER/THREESTOOGES …… ￥ 9,000
- INFESTATION …… ￥ 7,000
- IRON LOAD …… ￥ 7,000
- BATMAN …… ￥ 8,000
- RING OF MEDUSA …… ￥ 8,000
- PIPE DREAM …… ￥ 8,000
- POPULOUS …… ￥ 9,000
- XENON 2 …… ￥ 9,000
- OMEGA …… ￥ 9,000
- DUNGEON MASTER …… ￥ 7,000
- KINGDOMS OF ENGLAND …… ￥ 8,000
- ARTURE …… ￥ 7,000
- EBON STAR …… ￥ 6,000
- AFTER BURNER …… ￥ 8,000
- AFTER THE WAR …… ￥ 9,000
- SWORDS OF TWILIGHT …… ￥ 9,000
- ARENA …… ￥ 6,000
- SIM CITY …… ￥ 8,000
- BLUE ANGELS …… ￥ 8,000
- DRAGON'S LAIR …… ￥10,000
- MID WINTER …… ￥10,000
- DRAGONSCAPE …… ￥ 9,000
- PIRATES …… ￥ 8,000
- TIN TIN ON THE MOON …… ￥ 9,000
- CHAMBER OF THE SCI MUTANT …… ￥ 9,000
- WELLTRIS …… ￥ 7,000



A500

- THE HOUSE OF SHADOW …… ￥ 8,000
- SPACE ACE …… ￥ 9,000
- NUCLEAR WAR …… ￥ 8,000
- SHADOW OF THE BEAST …… ￥ 9,000
- SHADOW OF THE BEAST II …… ￥ 9,000
- SHADOWGATE …… ￥ 8,000
- SHUFFLEPUCK CAFE …… ￥ 8,000
- RAMBO 3 …… ￥ 7,000
- ALIEN SYNDROME …… ￥ 7,000
- TURBO …… ￥ 6,000
- RVF HONDA …… ￥ 9,000
- DR DODMS REVENGE …… ￥ 8,000
- SKY CHASE …… ￥ 8,000
- NEUROMANCER …… ￥ 8,000
- WINGS …… ￥ 9,000
- FIGHTER BOMBER …… ￥10,000
- UNREAL …… ￥ 9,000
- THEIR FINEST HOUR …… ￥10,000

■MAGAZINE（雑誌）
- AMIGA WORLD …… ￥1,500
- AMAZING COMPUTING …… ￥1,000
- AMIGA＋PLUS …… ￥3,800

■VIDEO（ビデオ）
- ANIMATION VIDEO …… ￥ 4,500

■MUSIC
- SONIX …… ￥12,000
- FUTURE SOUND 500 …… ￥28,000
- MUSIC-X …… ￥44,000
- MIDI GOLD(INTERFACE) …… ￥17,000

■その他新製品ぞくぞく入荷中！　●価格には消費税は含まれておりません。

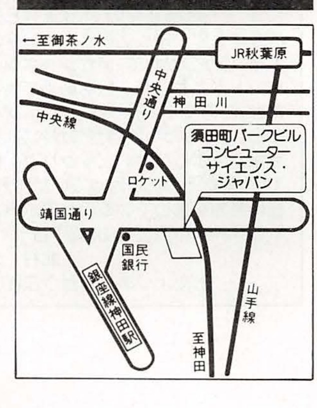
●ETC
- A-MAX II（ROM付き）…… ￥70,000
- AZTEX C DEVELOP SYSTEM …… ￥49,000
- CANDO …… ￥21,000
- BARNEY BEAR …… ￥ 6,000
- B. A. D …… ￥ 8,000
- VO REC ONE …… ￥29,000



ATARI ST

ATARI 520ST
大特価￥79,800

ゲームソフト続々入荷中！



AMIGA SHOP
コンピューターサイエンスジャパン

〒101 東京都千代田区神田須田町1-18-2 須田町パークビル 電話03(3257)4472　FAX03(3257)4473

営業時間 AM11：00〜PM7：30（日祝PM6：00まで）（木曜日定休）／通信販売，分割払い，カードOK！／詳しくはお電話で！

新版BASIC基礎講座の目をみはる人気ぶり

[即実戦的・名刺型カードから声が出る ゼロからでもだいじょうぶ]

遂に出た！「98シリーズ」が自由自在



今では誰でもが当り前に使えるコピーやファックスにしても最初は、なかなか触りづらかったもの。ましてコンピューターとなるとできれば触れたくないのが人情だ。しかし新人類から中・高年まで、今やコンピューターは避けて通れぬ道となってきた。だが、心配無用。「本で勉強するよりグンとわかりやすい」「会社で使っている98シリーズが自由自在に使いこなせるようになった」「これでOA全盛になっても恐くない」と人気を博しているオーディオカード方式の『新版BASIC基礎講座』がある。OA時代に乗り遅れないためにも格好の学習システムなのだ。いま注目の『新版BASIC基礎講座』とは……

“パソコン音痴”は通用しない

パソコンは、基本的なキー操作を覚え、簡易ソフトを利用すれば、小学生でも数学が解けるし、理科のグラフも作れるのだから誰でもすぐ使えるようになる。しかしこの簡易ソフトは、言ってみれば日常の挨拶に使う決まり文句のようなもので、それ以上のオリジナリティを要求されるものには役に立たない。

顧客管理、販売管理、給与計算など、いわゆるアプリケーション（適用業務）として本格的に活用するには、ＢＡＳＩＣと呼ばれるプログラム言語をマスターする必要があるわけだ。

ここでほとんどの人が「ＢＡＳＩＣがわからなければ、パソコンとビジネスに直結した会話ができないし、プログラムも組めない。しかしＢＡＳＩＣそのものをマスターするのが大変で……」とサジを投げるのだ。

ところがここ二～三年「ＢＡＳＩＣはやさしい」という声が起こり、とことんパソコンとつきあってやろうと意気込む人が急増してきているのだ。

そのきっかけとなったのがパナ教育システムの『ＢＡＳＩＣ基礎講座』と呼ばれる、初心者専用の親切なパソコン講座だ。

この講座が今回、これまでの受

講生の意見や希望を盛り込んで、更に分かりやすく改訂され、『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』として、再デビューした。

さっそく、この改訂版に取り組んだ、悩める初心者に感想を聞いてみた。「これまで、本を読むと余計に分からなくなってしまったが、この講座の親切、ていねいさは抜群で、なんだこんな簡単なことだったのかと驚いている」

（村松誠二君・21歳）

「一日に少しずつで良いので、飽きないし確実に覚えられる」

（増田憲子さん・27歳）

「ワープロとしてしか使っていなかったけれど、ＢＡＳＩＣが分かり始めたので、９８の利用価値が上がってくると思う」

（水上良造さん・32歳）

「４冊も入門書を読んだけれど、全くわからなかった。その点この講座は、私たち初心者の気持ちをよく理解している。オジサン族にも使えそうだ」

（木下繁さん・44歳）

これらの声を聞いていると、どうやら眠っているパソコンを、活用することが可能になりそうだ。

98を自由自在に使いこなせ

では『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』が何故そんなに理解しやすいのかという点を探ってみると……

最大の秘密は、目と耳とによって繰り返し学習ができることと、大切なポイントが確実に分かるように親切ていねいな編集がなされていることだ。手のひらにおさまるミニプレーヤと、名刺大のカードが主な教材だが、このカードをプレーヤに差し込むと70秒間にわたって講師の解説が流れるシステムになっている。これは、カードの裏にマイクロレコードが貼付してあるからだ。また、カードの表には、解説の内容が要約して印刷されているので、それを読みながら解説に耳を傾けることができる。つまり、いつでもどこでも、視聴覚による学習が可能という画期的システムなのだ。カードは、入門編が90枚、応用編が160枚と、しめて250枚のカードがそろっている。

しかも250枚のカードには98シリーズを使いこなすのに最適の内容がズラリ。したがって『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』をマスターすれば、ＮＥＣ９８シリーズが自由自在に使いこなせるというわけ。

「会社でいま使っている、９８シリーズで勉強できるし、そのまますぐ仕事にも役立つのでとても助かっています」

と喜ぶのは、商社に勤務する溝田文男さん（36歳）。

「それに１枚、１ポイントが70秒で学習できるのも魅力」で昼休みや通勤の途中、それに寝る前など、ちょっとしたフリータイムに気軽に学習できるのがいいとご満悦。

段階的カリキュラムが成功の秘訣

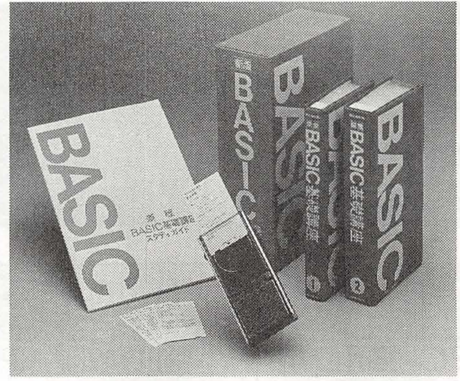
パソコンを仕事に生かすには最少の入力で最も有効な情報を出力することがポイント。それにはＢＡＳＩＣを活用することが肝心だ。

そのＢＡＳＩＣが新しい教材の開発によって、誰でもやさしくマスターすることができるようになったというわけだ。

仕事の流れを体系的にとらえて図式化できないと、役に立つプログラムは組めないが、この『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』なら、すぐれたプログラムづくりの方法が身に付くという。

このために、この講座では概略を把握することを目的とした「入門編」と、詳しく活用を学習する「応用編」の二部構成で、重要な命令語などは二段階にわたって学習するようになっている。

また、サブテキストには、仕事の流れを図式化するトレーニングを充分に行うことができる。



米国マイクロソニックス社・松下電器産業KK
特許商品独占販売

このように、やさしいものから難しいものに、ざっと全体を摑んでから細部へと、段階的カリキュラムが採用され、大きな効果を上げているのだ。『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』は、ＢＡＳＩＣに尻込みしていたビジネスマンや全くの初心者にとって魅力ある講座である。

今なら7日間(無料)試用できる

『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』の価格は、一括払だと49,800円(税別)。分割払は、月々わずか3,700円×14回。初回5,033円の計15回（税込）でスタートできる。

■ハガキでのお申込みは、

①「BASIC」044　②郵便番号・住所(フリガナ)　③氏名(フリガナ)・年令・捺印④18才未満の方は保護者氏名(フリガナ)・捺印⑤電話番号(市外局番も)⑥一括払いか分割払いかの別――以上を明記の上、

〒101 東京都千代田区
神田佐久間町１―17―１
パナ教育システム
「BASIC基礎講座」044係へ。

■電話でのお申込みは、

☎東京03―3255―3381㈹
（日曜・祭日も24時間受付可）

■FAXでのお申込みは、

☎東京03―3255―9195

お申込みをうけてから10日以内に（送料当社負担）お届けします。教材到着後７日以内なら返送できます(返送料のみ負担)。

※社内研修としてまとめてご利用の場合はご相談ください。

提供 パナ教育システム

只今ゲームソフトを3本以上お買い上げ頂きますと、送料を無料サービスいたします。更に、2本以上(合計1万円以上)お買い上げ頂きましたお客様には、ディスククリーナーをお付けしております。

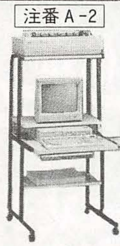
特選パソコンDESK (送料1個につき1,000円 内税表示)

注番 A-1



特価¥10500
650(幅)×600(奥)×1225(高)mm
パソコン&ワープロ両用タイプ

注番 A-2



Ⓐ特価¥15300
Ⓑ特価¥19800
(Ⓑはマウステーブル付)
620(幅)×700(奥)×1265(高)mm
中間棚板3段階調整可能

注番 A-3



特価¥29800
940(幅)×700(奥)×1265(高)mm
上から二番目の棚板は高さが100・165・369の3段階に調節可能。コンセント2個付

注番 A-4



特価¥30800
1100(幅)×780(奥)×850～1200(高)mm上段棚板は50mm間隔で高さの調節可能。キャスター付



注番 A-5
530(幅)×400(奥)×598(高)mm
特価¥9980



注番 A-6
635(幅)×420(奥)×690(高)mm
キーボードテーブルはスライド式
ハンドレスト付
特価¥16800



注番 A-7
Ⓐ特価¥9800
Ⓑ特価¥12800
(Ⓑはヒジカケ付)



640(幅)×700(奥)×1250(高さ)
特価¥12800

新作ゲームSOFT

2本以上ソフトを注文して頂きますと、ディスククリーナーを差し上げます。
(送料1本400円、2本700円、3本以上無料サービス 内税表示)

ソフト名	割引価格	機種名
ア行		
あーくしゅ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
アウトサイドストーリー	¥ 3,420	98/88/MSX2
アクシス	¥ 7,480	X68
アクター98	¥30,600	98
アクティ	¥ 8,330	98
アズ・ユー・ライク1	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
アソコの幸福	¥10,880	98
アトミックロボキッド	¥ 7,480	X68
アナザージェネシス	¥ 3,420	98
アマランス	¥ 7,480	98
アルバトロス2	¥ 8,330	98
アルバトロス2	¥ 7,480	MSX2
イースII	¥ 6,630	98/88/X1/AV/MSX2
イースIII・ワンダラーズフロムイース	¥ 7,400	98/88/X68/MSX2
イエスタディ	¥ 6,630	98/88/X68
維新の嵐	¥ 8,330	98/88/VA/X1/X68/MSX2Ⓓ
維新の嵐・CD付	¥10,370	98/88/VA/X68/MSX2Ⓓ
イメージファイト	¥ 8,250	X68
イメージファイト	¥ 8,330	TOWNS
イミテーションは愛せない	¥ 5,780	98/88/X1/X68/77/MSX2
イルミナ	¥ 5,780	98/88/MSX2
インペリアル・フォース	¥ 7,480	98
ヴァリスII	¥ 7,480	98/88/MSX2
ヴァリスII	¥ 8,330	X68
ヴィザードリィV	¥10,880	98
WIZARD98 Ver3	¥17,820	98
ウォーターフロント・アドベンチャー	¥ 3,420	98/88
美しき獲物たち5～6	¥ 3,600	98/88/X1/MSX2
うろつき童子	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
A列車で行こうIII	¥10,880	98
AI囲碁3	¥12,580	98
栄冠は君に	¥ 8,080	98/X68
エイトレイクス・ゴルフ・クラブ	¥ 4,320	98
エクスタリアン	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
SAP特別行動警察	¥ 5,780	98/X68
SDスナッチャー	¥ 8,330	MSX2
X指定	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
F-15ストライクイーグルII	¥ 9,180	98
F-1道中記	¥ 5,780	MSX2
MSX-Datepack	¥10,200	MSX2
MSX View	¥ 8,330	MSXturbⓇ
エメラルド・ドラゴン	¥ 7,480	88/MSX2
エメラルド・ドラゴン	¥ 8,330	98/X68
エメラルド伝説	¥ 6,630	98/88/X68
黄金の羅針盤	¥ 8,330	98
億万長者II	¥ 8,330	98
お父さんの芸夢1～2	¥ 5,780	98
カ行		
帰ってきた探偵団X	¥ 4,930	98/88/MSX2
帰り道は危険がいっぱい	¥ 6,630	98/X68
陽炎迷宮	¥ 7,480	98/88/MSX2
CAL	¥ 5,780	98/X68/TOWNS
ガンシップ	¥ 8,330	MSX2
ガンシップ	¥ 9,180	88
ガンシップ	¥10,030	98/X68
ガンダム・クラシックオペレーション	¥ 7,480	98
ガンダム・デザートオペレーション	¥ 8,330	98
機甲師団	¥ 8,080	98/X68/TOWNS
キサナ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
ガンダム・タクティカルオペレーション	¥ 8,330	88
きまぐれオレンジロード	¥ 6,630	98/88/MSX2
ギャラガ'88	¥ 6,970	X68
キャロル	¥ 6,630	98/88/X68
キャンペーン版・大戦略II	¥ 7,480	88
キャンペーン版・大戦略II	¥ 8,330	98/X68
きゃんきゃんバニー・スペリオール	¥ 5,780	98/88/MSX2
銀河英雄伝説II	¥ 8,330	98/88/X68/MSX2
クォース	¥ 4,930	MSX2
クォース	¥ 5,780	98/X68
クォータースタッフ	¥ 8,820	98/88/X68
クラックス	¥ 7,480	98/X68/MSX2
グラフサウルス	¥ 8,330	MSX2
グランプリサーカス	¥ 8,330	98
クリムゾン3	¥ 7,400	88/MSX2
激突ペナントレース2	¥ 5,360	MSX2
幻獣鬼	¥ 6,630	X68
琥珀色の遺言	¥ 8,330	98/88/X1/X68/AV/MSX2
コラムス	¥ 6,120	MSX2/TOWNS
サ行		
ザーク・レジェント・スペシャル	¥ 6,970	98
ザーク・レジェント・スペシャル	¥ 7,480	X68
サークII	¥ 7,480	98/88/VA/MSX2
サイバーブロック	¥ 6,630	88
サイレントメビウス	¥12,580	98
サウスランチ Vol.2	¥ 3,400	MSX2
ザ・スーパーラスベガスII	¥10,880	98/X68
ザ・マジックキャンドル	¥ 8,820	98
サブナック	¥ 6,630	X68
新・シナリオコレクション1-2	¥ 3,780	98/X68
新・パワーアップユーティリティ	¥ 4,320	98
三国志II	¥14,280	TOWNS
三国志II	¥12,580	98/88/X1/MSX2
三国志II・CD付	¥14,620	98/88/MSX2
新・夜叉円舞曲	¥ 8,330	98/88
ジェミニウイング	¥ 7,480	X68
ジェーン	¥ 6,630	98/88/X68
シグナトリー	¥10,200	X68
シードオブドラゴン	¥ 7,480	MSXturbⓇ
G戦略	¥ 6,630	98/88
シムシティ	¥ 8,330	98/X68
雀皇登竜門	¥ 8,330	98
手天童子	¥ 7,920	98/88
シュヴァルツシルトII	¥ 8,330	98/88/MSX2
シュヴァルツシルト	¥10,880	98/X68
シンセサウルス Ver.2	¥ 6,630	MSX2
水滸伝	¥ 8,330	98/88/X1/X68/AV/MSX2Ⓓ
水滸伝・CD付	¥10,370	98/88/X1/X68/AV/MSX2Ⓓ
スーパー大戦略	¥ 6,800	88/X1
スーパー大戦略	¥ 7,480	98/X68/MSX2Ⓓ
スーパー大戦略マップコレクション	¥ 4,500	98/X68
スーパーバトルスキンパニック	¥ 8,330	98
雀ボーグすずめ	¥ 6,630	98/88/MSX2
ストロベリー大戦略	¥ 5,780	98
スパンオブドリーム	¥10,880	98
スペース・ローグ	¥ 8,330	98
スローブ	¥ 6,630	98/88
聖戦士ダンバイン	¥ 7,480	MSX2
世界でいちばん君が好き!	¥ 4,930	98/88/X68/MSX2
ゾークI	¥ 6,630	98
倉庫番パーフェクト	¥ 5,780	98/88/X1/X68/MSX2
ソーサリアン	¥ 8,330	98/88/VA/X1
ソーサリアン・追加シナリオ1～3	¥ 3,420	98/88/VA/X1
ソーサリアン・ユーティリティー	¥ 3,420	98/88/VA/X1
宇宙翔けるビジネスマン	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
ソルフィース	¥ 7,480	X68
タ行		
ダークレイスII	¥ 8,330	98
大航海時代	¥ 8,330	98/88/X1/X68/MSX2
大航海時代・CD付	¥10,370	98/88/X68/MSX2
大戦略IIIパワーアップキット	¥ 4,500	98
大戦略III'90マップコレクション	¥ 4,500	98
大戦略III'90	¥ 8,330	98
ダイナソア	¥ 7,400	88
ダイナマイト・デューク	¥ 7,480	X68
太平洋の嵐DX	¥12,580	98/VA
堕天使KYOUKO	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
ダ・ビンチ	¥ 5,780	88/X1/77
Thanatos	¥ 5,780	98
ダンガイオー	¥ 7,480	88
ダンジョン・バスター	¥ 5,780	98/88
地球防衛軍II	¥ 8,080	98/X68
ディー・欧州蜃気楼	¥10,880	98/X68
D.P.S.SG	¥ 5,780	98/VA/X68/MSX2/TOWNS
提督の決断	¥12,580	98/88/VA/X1/X68/MSX2Ⓡ
提督の決断・CD付	¥14,620	98/88/VA/X68
D・P・S	¥ 4,930	98/88/VA/X68
ティル・ナ・ノーグ	¥ 7,480	88/MSX2
デ・ジャ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
テトリス	¥ 5,780	98/88/X1/X68/77/MSX2Ⓓ
デラックスペイントII	¥30,600	98
天と地と	¥ 8,330	88
天下統一	¥ 8,330	98/X68
天九牌	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
天使たちの午後III	¥ 7,480	98/88/MSX2
天使たちの午後・番外III	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
天と地と	¥10,880	98
電脳学園1～3	¥ 7,480	98/88/MSX2
闘神都市	¥ 5,780	98/TOWNS
どきどきカードリーグ	¥ 4,930	98/88/X68/MSX2
ときめき美少女	¥10,880	98/X68
ドラゴンアイズ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
ドラゴンシティ	¥ 5,780	98/88
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	¥ 7,400	98/88/MSX2/TOWNS
ドラゴンナイト	¥ 5,780	98/88/X68/MXS2
ドラゴンウォーズ	¥ 8,820	98
ドラゴンナイトII	¥ 6,630	98/88/X68/MXS2
トワイライトゾーン4・特別編	¥ 6,630	98/88
トンネルズ&トロールズ	¥ 8,820	98/88/X1/X68/MSX2
ナ行		
ナイアス	¥ 7,400	X68
ナビチューン	¥ 7,480	98/88/MSX2
鳴門巻秘帳	¥ 5,780	98/88/X1/X68/MSX2
ニコル	¥ 6,630	98/X68
信長の野望・武将風雲録	¥ 8,330	98/88/X1
信長の野望・武将風雲録・CD付	¥10,370	98/88
信長の野望・戦国群雄伝	¥ 8,330	98/88/X1/X68/AV/MSX2Ⓓ
信長の野望・戦国群雄伝CD付	¥10,370	98/88/X1/X68/MSX2Ⓓ
ハ行		
はっちゃけあやよさん	¥ 3,420	98/88/X68
はっちゃけあやよさんII	¥ 3,420	98/88/MSX2
バトル	¥10,880	98/VA/X68
ハラキリ	¥ 7,400	88
パラメデス	¥ 4,410	MSX2
バルーサの復讐	¥ 7,480	X68
遥かなるオーガスタ	¥10,880	98/NOTE
花のももこ組	¥ 7,400	MSX2
バルバトウスの魔女	¥ 6,630	98/88
晴れのちおおさわぎ	¥ 4,930	98/88/MSX2
パワフルまあじゃん2	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
バンドくん	¥15,980	98/TOWNS
BEAST	¥ 6,630	98/X68/TOWNS
ビーストロード	¥ 6,630	98
ビーチアップ・総集編	¥ 5,780	MSX2
ピアス	¥ 5,780	98/88/MSX2
媚少女NORIKO	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
ヒルズファー	¥ 7,480	98
ピンキー1	¥ 7,230	98/88
ピュア2	¥ 5,780	98/X68
ぴんきい・ぽんきい 1-3	¥ 4,930	98/88/MSX2
ピンクショック・パイレーツ 3	¥ 3,420	98
ファーストクイーンII	¥ 7,480	98
ファーラの時結界	¥ 7,480	98/88
ファンタジーIV	¥ 8,820	98/88/X68/MSX2
FORMULA c.m.s	¥ 8,730	88
フォクシー	¥ 5,780	98/88
BURAI・上巻	¥ 7,480	98/88/MSX2
BURAI・下巻	¥ 8,330	98
プランマーカー	¥ 5,780	98/X68
ブリッツクリーク	¥ 8,330	98
フリートコマンダーII	¥ 8,330	MSX2
プリンス・オブ・ペルシャ	¥ 7,480	98/X68
ぷりんぐあっぷ	¥ 8,330	98
プリンセスメーカー	¥10,200	98
ブルトン・レイ	¥ 7,480	98/X68
ブルトン・レイ シナリオ集1-2	¥ 4,320	98
ブルトン・レイ・シナリオエディタ	¥ 4,930	98/X68
フレイ	¥ 6,630	MSX2
ブロックアウト	¥ 6,630	98
プロ野球ファミリースタジアム	¥ 6,630	TOWNS
ペロンチョ身体検査	¥ 5,780	98/88/MSX2
星の砂物語	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
保存版ロードランナー	¥ 6,630	98
ポッキー	¥ 5,780	MSX2
ポッキー	¥ 6,630	98/88
ポッキー2	¥ 7,480	98/88
ポピュラス	¥ 8,330	98/X68
ポピュラス・プロミストランド	¥ 4,320	98/X68
ポピュラス	¥10,880	TOWNS
ポピュラス・ノート版	¥ 7,480	98NOTE
煩悩予備校	¥ 6,630	98/X68
マ行		
マーキュリー	¥ 7,480	98/X68
麻雀PLUS	¥ 4,930	98
麻雀クリニック増刊号	¥ 6,630	98
麻雀刺客	¥ 8,250	MSX2
毎日がえっち	¥ 6,120	98
魔剣士KUMIKO	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
マスターオブモンスターズII	¥ 7,480	98
ミスティブルー	¥ 7,920	98/88
ミスティ7～8	¥ 4,500	98/88/X68/MSX2
MIDIサウルス	¥16,830	MSX2
ミラーズ	¥ 8,330	88ROM
無敵刑事・大打撃	¥ 6,630	98/88
めぞん一刻完結編	¥ 6,630	98/88/X1/77/MSX2Ⓓ
めぞん一刻完結編	¥ 8,330	X68
メルヘンパラダイス	¥ 5,780	98/88/MSX2
森田将棋II	¥ 9,000	98/X68
ヤ行		
闇の血族 上巻-下巻	¥ 7,480	X68
遊撃王II・エアーコンバット	¥ 7,480	98/X68
優子物語	¥ 8,330	98
妖獣クラブ	¥ 5,780	X68
妖魔降臨	¥ 6,630	MSX2
夜の天使たち	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
46億年物語	¥ 8,280	98
ラ行		
ライヒスリッター	¥ 7,200	98
楽園の招待状	¥ 5,780	98/88
ラプラスの魔	¥ 7,400	X68
ランス2	¥ 5,780	98/88/VA/X68/MSX2
ランダーの冒険III	¥ 6,630	MSX2
ランペルール	¥ 8,330	98/88/X1/MSX2
ランペルール・CD付	¥10,370	98/88/MSX2
リップスティックADV2	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
RYU	¥ 9,860	98/X68
リングマスターII	¥ 6,630	98
リングマスターII	¥ 7,480	X68
ルージュ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
ルーンワース・黒衣の貴公子	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
ルーンワース2	¥ 5,780	98
レイ・ガン	¥ 5,780	98/88/X68
レインフォーサー	¥ 7,480	X68/TOWNS
レジオナル・パワー	¥ 8,330	98
レッドストームライジング	¥ 9,180	98
レビュー	¥ 6,630	98/88/X68/MSX2
ローグ・アライアンス	¥ 8,820	98/88/VA/X1/X68/MSX2
ロードス島戦記	¥ 8,330	98/VA/MSX2
ロードス島戦記・福神漬	¥ 3,420	98/MSX2
ロード・モナーク	¥ 8,330	98
ワ行		
YOKO	¥ 6,630	98/88
私をゴルフに連れてって	¥ 6,630	98
ワールドゴルフIII	¥ 7,920	88
ワールドスタジアム	¥ 7,480	X68

聖和ライフサービス

〒142 東京都品川区旗の台5-1-6 周ビル3F

銀行口座 太陽神戸三井銀行 旗の台支店 普通口座:3304231

銀行振込 お電話のうえ、上記の口座にお振込み下さい。(ゲームソフトは書留をご利用下さい)

現金書留 右記の申込書を同封の上、郵便局でお手続き下さい。

注　意 沖縄・離島の送料はゲームソフトを除いて別料金となります。

初期不良 お届けした商品に万一初期不良が発生した場合、10日以内にご連絡下さい。同一商品と交換させて頂きます。

総合保険 3万円以上のパソコン・ディスプレイ・プリンターには、メーカー保証に加えて東京海上火災の総合保険を一年間お付けしております。万一商品が、盗難・破損・火災・落雷・破裂・不注意による落下・取扱上の不注意による損害等、偶然の事故による損害が発生した場合、保険金が支払われます。

書留申込書BM4月号

フリガナ	
住所(〒　　)	
(TEL)	
名前	年　月　日生　才
使用機種	5″・3.5″/2D・2DD・2HD/ROM
商品名	
①	③
②	④

富士通パソコンの通信販売は安心と信頼のFM

FM TOWNS／FM

FM-TOWNS販売No.1ショップが贈る

期間中無休

3月15日(金)～4月14日(日)

電脳遊園地 in ソフトクリエイト

後援：FUJITSU

お待たせしました！恒例200台限定スプリングセール
他との差が歴然！TOWNS20台展示、デモンストレーション

♥フェア期間中、ゲーム、ビジネスソフト20%OFF
♥FM-TOWNS本体をお買い求めいただいたお客様は、ソフト25%OFF
♥お客様ご愛顧セール！すでに当店にてTOWNSをお買い求めいただいているお客様は、ソフト25%OFF(本体の保証書をお持ちください)
♥FM-TOWNSリフレッシュセール！ 最新型TOWNSへの買換えをお考えのあなたにソフトクリエイトが旧型パソコン高価買換！
♥セット組のハード、ソフトの一部交換も可能です。お気軽にお問い合せください！

技術と サービスと 信頼の FM-LAB

TOWNSは完璧サービスをモットーに考えます。
TOWNSは全国出張サービスを致します。
修理は全てお客様のご自宅におうかがいします。

FM TOWNS



台数限定！

モデル20F基本セット

●FM TOWNS20F(モデル20F本体)……………………¥323,000
●FMT-DP533(ディスフレイ・チルト台付)……………………¥ 69,800
●FMT-KB105/205(テンキー付キーボード)……………………¥ 30,000
■定価合計…………………¥422,800▶安すぎて表示できません！

クレジット均等払い(頭金なし)

¥27,200×12回	¥14,400×24回	¥10,400×36回

FM TOWNS



モデル40H基本セット

●FM TOWNS40H(モデル40H本体)……………………¥473,000
●FMT-DP533(ディスフレイ・チルト台付)……………………¥ 69,800
●FMT-KB105/205(テンキー付キーボード)……………………¥ 30,000
■定価合計…………………¥572,800▶電脳大特価

クレジット均等払い(頭金なし)

¥26,500×18回	¥20,400×24回	¥14,400×36回

リフレッシュセール!!

下取商品	買換商品	差額
FM TOWNS2	FM TOWNS 20F	¥165,000
FM77＋CRT	FM TOWNS 20F＋FMT-DP533＋FMT-KB105/205	¥285,000
X-1 Turbo＋CRT	FM TOWNS 20F＋FMT-DP531＋FMT-KB105/205	¥307,000
PC-8801mkⅡ＋デジタルCRT	FM TOWNS 40H＋FMT-DP533＋FMT-KB105/205	¥402,000
PC-8801mkⅡSR/FR＋アナログCRT	FM TOWNS 40H＋FMT-DP531＋FMT-KB105/205	¥399,000
PC-9801VM2＋アナログCRT	FM TOWNS 20F＋FMT-DP533＋FMT-KB105/205	¥205,000
PC-8801mkⅡMR/MA/MH＋アナログCRT	FM TOWNS 20F＋FMT-DP531＋FMT-KB105/205	¥282,000

※上記以外の組合わせも可能です。詳しくはTELにて！

FM TOWNS

厳選ゲーマーズ新作スペシャルセット

●FM TOWNS20F(モデル20F本体)……………………¥323,000
●FMT-DP533(ディスフレイ・チルト台付)……………………¥ 69,800
●FMT-KB105/205(テンキー付キーボード)……………………¥ 30,000
●オルゴール……………………¥ 8,800
●ルーム……………………¥ 8,800
●ザックマクラッケン……………………¥ 8,800
●ギャラクシーフォースⅡ……………………¥ 9,800
■定価合計…………………¥459,000▶電脳大特価

クレジット均等払い(頭金なし)

¥29,800×12回	¥16,000×24回	¥ 9,000×48回

FM TOWNS

ゲーマーズベストセラーセット

●FM TOWNS20F(モデル20F本体)¥323,000●FMT-DP533(ディスフレイ・チルト台付)¥69,800 ●FMT-KB105/205(テンキー付キーボード)¥30,000●シムシティ¥8,800●ポピュラス¥12,800●メリーゴーランド¥8,800●ドラゴンスレイヤー¥8,700●ドラッケン¥8,800●遥かなるオーガスタ¥12,800
■定価合計…………………¥483,500▶電脳大特価

クレジット均等払い(頭金なし)

¥16,900×24回	¥12,000×36回	¥ 9,500×48回

中古コーナー

●FM TOWNS2(本体)〔中古〕+FMT DP533(ディスフレイ)〔新品〕+FMT KB105/205(テンキー付キーボード)〔新品〕+B276A010(基本システムL30)〔新品〕……………………¥158,000
●FM 77-AV40(本体のみ)……………………¥ 38,000
●FM 16B FD(本体のみ)……………………¥ 40,000
●FM 77AV(本体)+FM TV154(ディスフレイ、テレビ付)+FM 77-601(I/Oユニット)……………………¥ 60,000
●OASYS 30AX……………………¥ 89,800
※詳しくはTELにて!!

FM TOWNS

本格ワープロ OASYSセット(限定20台)

●FM TOWNS20F(モデル20F本体)……………………¥323,000
●FMT-DP533(ディスフレイ・チルト台付)……………………¥ 69,800
●FMT-KB105/205(テンキー付キーボード)……………………¥ 30,000
●FM OASYS HD版(ワープロソフト)……………………¥ 58,000
●FMPR-204B(熱転写プリンタ)……………………¥ 80,000
●FM60-711(プリンタケーブル)……………………¥ 6,800
●HD-45T(モッキンバード40MBハードディスク)……………………¥180,000
■定価合計…………………¥747,600▶電脳大特価

クレジット均等払い(頭金なし)

¥23,200×24回	¥16,500×36回	¥13,100×48回

FM NoteBook



●FMR50NB1(FMR50NB1)……………………¥238,000
●B282A101(MS-DOS)……………………¥ 18,000
■定価合計…………………¥256,000▶電脳大特価

クレジット均等払い(頭金なし)

¥18,200×12回	¥12,700×18回	¥ 9,800×24回

FM R-CARD

新登場



●FMR-NBC1(MS-DOS内蔵)……¥238,000

▼

電脳大特価

クレジット均等払い(頭金なし)

¥17,500×12回	¥12,200×18回	¥ 9,400×24回

FM TOWNS

45% OFF!

お買い得！1Hチェーンアップモデル2Hモドキ(内蔵20MBHDD、メインメモリ2MB)

●FM TOWNS-1H(1H本体)……………………¥458,000
●FMT-DP533(チルト台付)……………………¥ 69,800
●FMT-KB105/205(テンキー付キーボード)……………………¥ 30,000
●FMT-FD302(増設ドライブ)……………………¥ 28,000
●B276A010(基本ソフト)……………………¥ 20,000
■定価合計…………………¥605,800▶電脳大特価¥332,000

クレジット均等払い(頭金なし)

¥30,600×12回	¥16,400×24回	¥11,600×36回

Note BOOK厳選オプション

★FM50NSM51A(ICメモリカード512KB)…定価¥ 45,000▶大特価¥36,000
★FM50NSM1MA(ICメモリカード1MB)…定価¥ 80,000▶大特価¥64,000
★FM50NEM1M(拡張RAMカード1MB)…定価¥ 80,000▶大特価¥64,000
★FM50NEM2M(拡張RAMカード2MB)…定価¥120,000▶大特価¥96,000
★FMPR-102G(熱転写プリンタ)…定価¥ 55,000▶大特価¥44,000
★FM50NMD311(モデムカード2400)・定価¥ 49,000▶大特価¥39,200

ICメモリカードソフト(Note BOOK & R-CARD専用)

★FM OASYSV1.0(FMR-CARD用)…定価¥48,000▶大特価¥38,000
★FM OASYSV1.0(FMR-50NB1用)‥定価¥48,000▶大特価¥38,000
★FM OASYSV1.0(FMR-50NB1用ゴシック体付)…定価¥60,000▶大特価¥48,000
★Lotus1-2-3 R2.2J(4word付)……定価¥98,000▶大特価¥68,000
★アシストパック(アシストワード/カルク/カード)……定価¥29,100▶大特価¥21,800
★Microsoft Works V2.1…………定価¥40,000▶大特価¥32,000
★F1 DATA BOX…………定価¥32,000▶大特価¥24,000

電脳フェア限定／厳選ソフトコーナー

*数に限りがあります。予約はお早目に！

①FM-OASYS HD……定価¥58,000▶¥43,500
②FM-OASYS FD……定価¥55,000▶¥41,300
③MS-DOS……定価¥18,000▶¥13,500
④F-BASIC386……定価¥25,000▶¥18,800
⑤386ASM TOOL……定価¥80,000▶¥60,000
⑥High C Compiler……定価¥40,000▶¥30,000
⑦F-BASIC386コンパイラ……定価¥45,000▶¥33,800
⑧TOWNS PAINT……定価¥38,000▶¥28,500
⑨F1 DATA BOX……定価¥32,000▶¥24,000
⑩ロータス1-2-3 2.2J……定価¥98,000▶¥68,000
⑪TOWNS VNET……定価¥18,000▶¥13,500
⑫Agent NET……定価¥18,000▶¥13,500
⑬WORD LOOK……定価¥28,000▶¥21,000
⑭Z's staff トリホニー……定価¥39,800▶¥29,800
⑮MUSIC PRO TOWNS……定価¥19,800▶¥16,500
⑯フリーウェアコレクションⅢ……定価¥ 2,500▶¥ 2,500
⑰ギャラクシーフォースⅡ……定価¥ 9,800▶¥ 7,800

-LAB(ソフトクリエイト)におまかせください。

RのFM·LAB

FM TOWNS 都内唯一の最有力販売店!!

■富士通パソコン本体、オプションのほとんど全てを!

■ビジネス・ゲームソフトのほとんど全てを!



展示!! 特売!! 即納!!

全国無料配送

オプション充実度 全国No.1

当店はTOWNSユーザを完璧にサポートします ココが違う

TOWNS OPTION 続々登場

★ ★ ★ ★ ★ 全部展示・在庫してるヨ! ★ ★ ★ ★ ★

ソフトクリエイト伝言板

ソフトクリエイトではFM TOWNSの特徴を考え、ディスプレイはトリニトロン管使用のFMT-DP531をお勧めし、販売しております。FMT-DP533のセット組よりも、￥17,000お高くなりますが、御満足いただけるものと確信しております。

♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬

期間中FM TOWNSセットでお買い求めのお客様にもれなくソフトクリエイトから6つの素敵なプレゼント!

①お好きなソフト1本(10,000円相当)
②大好評!フリーウェアコレクションⅢ
③FM TOWNSハイパーセミナー無料受講券
④富士通製3.5インチ 10枚
⑤TOWNS専用シリコンキーボードカバー
⑥宮沢りえオリジナルテレホンカード

♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬

FM-TOWNSハイパーセミナー

FM-LABだけの特別サービス!!

◎フェアー期間中にFM TOWNSお買い上げのお客様に限り、富士通マイゼミナール、富士通プラザのFM TOWNSパソコン教室をどのコースでもお好きな時間で、お好きな場所(東京都内及びプラザ横浜に限る)で無料で受講できます。

HARD DISK



●HD-90T(システム サコム)
定価￥178,000▶電脳特価
●HD-45T(システム サコム)
定価￥180,000▶電脳特価
●TASK-130(FM Kit 付)
定価…………￥204,000▶特価￥149,000
●TASK-100(FM Kit 付)
定価…………￥174,000▶特価￥129,000

--- アクセスタイム19ms以下(CM付) ---

●キャラベル130MB(ケーブル付)
定価…………￥211,000▶特価￥154,000
●キャラベル90MB(ケーブル付)
定価…………￥172,000▶特価￥125,000
●キャラベル40MB(ケーブル付)
定価…………￥116,000▶特価￥ 87,000
●DOWN TOWN
定価…………￥118,000▶特価￥87,000

MODEM

●FMT-MD302￥49,000▶特価￥34,800
●FMT-MD301￥49,000▶特価￥34,800
●PM1200F……￥21,000▶特価￥16,800
●PM2400F……￥59,000▶特価￥43,000

マウス

●FMT-MO103￥7,800▶特価￥6,600
(※FM TOWNS対応最新型マウス)
●FMMO-202￥20,000▶特価￥7,800
(※FMR対応、FM TOWNSでMS-DOSで使用の際に必要です。)

PRINTER

●PR-35T(110ケタ・カラー)
定価…………￥ 98,000▶特価￥ 73,000
●PR-40T(136ケタ・カラーオプション)
定価…………￥120,000▶特価￥ 83,000
●PR-30T(110ケタ・モノクロ)
定価…………￥ 89,000▶特価￥ 68,800
●FMPR-355G(136ケタ)
定価…………￥235,000▶特価￥148,000
●FMPR-353G(136ケタ・モノクロ)
定価…………￥138,000▶特価￥ 73,000
●FMPR204B(80ケタ・カラー)
定価…………￥ 80,000▶特価￥ 49,800



●Print Boy￥24,800▶特価￥14,800
●Print BoyⅡ￥29,800▶特価￥23,800
●Auto Boy(自動プリンタ切換器)
定価…………￥19,800▶特価￥16,800

FDD

●SD-35R
定価￥138,000
▼
電脳特価



●SD-05R……￥ 60,000▶電脳特価
●SD-03R……￥ 50,000▶電脳特価
●FMFD-521‥￥110,000▶電脳特価

HYPER MEMORY

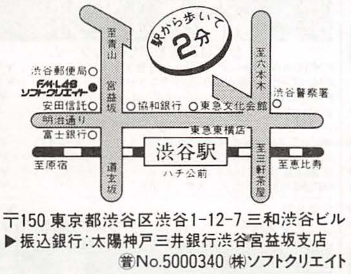
●1MB(HM-01T)
定価…………￥32,800▶特価￥26,200
●2MB(HM-02T)
定価…………￥59,800▶特価￥47,800
●I/Oデータ 2MB
定価…………￥45,000▶特価￥35,000

その他厳選オプション

■ビデオカード
●FMT-412……￥40,000▶特価￥32,000
●FMT-411……￥35,000▶特価￥28,000
■MIDIカード
●FMT-401……￥35,000▶特価￥27,000
●FMT-402……￥35,000▶特価￥27,000
■SCSIカード
●FMT-121……￥30,000▶特価￥24,000
●ハードディスクセットの場合……￥22,000
■アンプスピーカシステム
●FMT-SP101
定価￥29,800
▼
特価￥23,800



■I/O 拡張ユニット
●FMT-611……￥39,800▶特価￥31,800
■数値演算プロセッサ
●FMT-351…￥120,000▶特価￥93,600
●FMT-352…￥120,000▶特価￥93,600
■ベクトル文字パターン
●B276Y110……￥39,800▶特価￥31,800



〒150 東京都渋谷区渋谷1-12-7 三和渋谷ビル
▶振込銀行:太陽神戸三井銀行渋谷宮益坂支店
㊢No.5000340 ㈱ソフトクリエイト

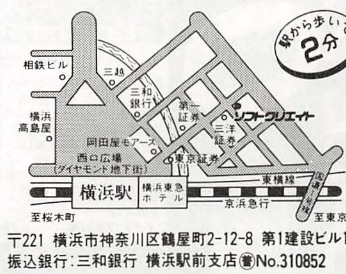
●富士通パソコン専門ショップ

FM·LAB ソフトクリエイト

渋谷店1階
営業時間AM.10:00〜PM.7:00
定休日▶日曜・祭日

☎03-3486-0871(代)

横浜店 ☎045-314-4777(代)



〒221 横浜市神奈川区鶴屋町2-12-8 第1建設ビル1F
振込銀行:三和銀行 横浜駅前支店㊢No.310852

安心のケタが違います。

THANK YOU!!

30万人&30店フェアー

スプリングスペシャル

夏のボーナス一括払いOK!

学生(大学生 専門学校生)クレジット保証人不要!

今すぐ電話!! フリーダイヤル 0120-12-1422

●30万人のお客様に買って頂きました。

本当にありがとうございました。NOJIMAではS62.4以降のお客様だけでも遂に30万人を突破!!(S62.4以前はカウントが大変なので集計していません。スイマセン。)お客様が安心して買って頂けることをモットーに、スタッフ一同真心でお客様に接してまいりますので、これからもNOJIMAに対するご理解とご利用を心よりお願い申し上げます。

●おかげさまでNOJIMAは30店になりました。

今年になりまして、東京の狛江の横浜の港地にオープンさせて頂き、おかげさまで30店になりました。これもひとえにお客様のおかげとスタッフ一同、心よりお礼申し上げます。これからも皆様に満足頂ける店づくりをしていきますので、何卒宜しくお願いいたします。

神奈川・東京多摩地区No.1のAVC専門店網

NOJIMA

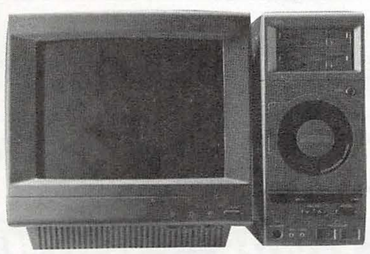
CALL フリーダイヤル 全国どこからでも 0120-12-1422

AM10:00→PM8:00 水曜定休 3月は無休

HYPER MEDIA FUJITSU

FM TOWNS

30&30キャンペーン プレゼント オールラウンド・チェア &ペア・ステンレス・マグ



プランNo. TW041 タウンズ基本セット

まずゲームから初めよう!!

- FMTOWNS20F(ハイパーメディアTOWNS本体)……¥323,000
- FMT-DP533(富士通0.39㎜モニター)……¥69,800
- FMT-KB105(富士通キーボードテンキー付)……¥30,000
- FMPR-201B(富士通カラー熱転写プリンター)……¥86,800
- 続ダージョンマスター カオスの逆襲……¥9,800
- ポピュラスシナリオ付(神VS悪魔のサバイバルシミュレーション)……¥12,800
- MF-2HD(フロッピー10枚)……¥13,000

定価合計……¥545,200

ノジマ特価……【お電話は今スグ】超特価大奉仕

5,100円×60回　ボーナス18,000円×10回
5,000円×48回　ボーナス28,000円× 8回
10,100円×36回　ボーナス14,000円× 6回
これ以外のクレジットでもご利用頂けます

NOJIMA 気持いい買物したい!

プランNo. TW042 入門ビジネスセット

入門から応用までビジネスに幅広く対応

- FMTOWNS20F(ハイパーメディアTOWNS本体)……¥323,000
- FMT-DP533(富士通0.39㎜モニター)……¥69,800
- FMT-KB105(富士通キーボードテンキー付)……¥30,000
- アシストワード(ハイコストパフォーマンスワープロソフト)……¥9,700
- アシストカルク(ハイコストパフォーマンス表計算ソフト)……¥9,700
- FMPR-353G(富士通136ケタドットプリンターケーブル付)¥144,800
- 遥かなるオーガスタ(本格的ゴルフシュミレーションソフト)……¥12,800
- ポピュラスシナリオ付(神VS悪魔のサバイバルシュミレーション)……¥12,800
- MF-2HD(フロッピー10枚)……¥13,000

定価合計……¥625,600

ノジマ特価……【お電話は今スグ】超特価大奉仕

5,100円×60回　ボーナス29,000円×10回
10,100円×48回　ボーナス11,000円× 8回
10,000円×36回　ボーナス32,000円× 6回
これ以外のクレジットでもご利用頂けます

プランNo. TW043 Englishスタディーセット

音楽と映像でニガ手な英語をマスター

- FMTOWNS20F(ハイパーメディアTOWNS本体)……¥323,000
- TMT-DP533(富士通0.39㎜モニター)……¥69,800
- FMT-KB105(富士通キーボードテンキー付)……¥30,000
- 丸暗記英単語中学1年(2年・3年もあります)……¥14,000
- リメンバービートルズNo.1(ビートルズを基本とした発音聞取りソフト)¥30,000
- 新クラウン和英辞典CD-ROM(和英辞典)……¥24,000
- ポピュラスシナリオ付(神VS悪魔のサバイバルシュミレーション)……¥12,800
- MF-2HD(フロッピー10枚)……¥13,000

定価合計……¥516,600

ノジマ特価……【お電話は今スグ】超特価大奉仕

5,100円×60回　ボーナス18,000円×10回
5,000円×48回　ボーナス28,000円× 8回
10,100円×36回　ボーナス14,000円× 6回
これ以外のクレジットでもご利用頂けます

プランNo. TW044 Let's学習セット

これからは目と耳で勉強しよう!!

- FMTOWNS20F(ハイパーメディアTOWNS本体)……¥323,000
- FMT-DP533(富士通0.39㎜モニター)……¥69,800
- FMT-KB105(富士通キーボードテンキー付)……¥30,000
- 日本の歴史・戦国編(歴史学習ソフト)……¥7,800
- 日本の歴史・維新編(歴史学習ソフト)……¥7,800
- 英語で英語に強くなる(英語学習ソフト(1本)……¥9,700
- NEWマイ代数レッスン(因数分解等色々有り)1本……¥7,800
- 続ダンジョンマスター カオスの逆襲……¥9,800
- MF2HD(フロッピー10枚)……¥13,000

定価合計……¥478,700

ノジマ特価……【お電話は今スグ】超特価大奉仕

5,000円×60回　ボーナス14,000円×10回
5,000円×48回　ボーナス23,000円× 8回
10,000円×36回　ボーナス 8,000円× 6回
これ以外のクレジットでもご利用頂けます

プランNo. TW045 アニメ&アートセット

音楽に乗って自作のアニメが動く!!

- FMTOWNS20F(ハイパーメディアTOWNS本体)……¥323,000
- FMT-DP533(富士通0.39㎜モニター)……¥69,800
- FMT-KB105(富士通キーボードテンキー付)……¥30,000
- TOWNS-PAINT V1.1(先進のグラフィックエディター)……¥38,000
- おっとアニメ君(絵と音楽が同時に動くCGエディター)……¥45,000
- FMPR-201B(富士通カラー熱転写プリンターケーブル付)……¥86,800
- MF2HD(フロッピー10枚)……¥13,000

定価合計……¥605,600

ノジマ特価……【お電話は今スグ】超特価大奉仕

5,100円×60回　ボーナス24,000円×10回
10,000円×48回　ボーナス 5,000円× 8回
10,000円×36回　ボーナス24,000円× 6回
これ以外のクレジットでもご利用頂けます

プランNo. TW046 おもしろ通信セット

このプランで不思議なハイパーコミュニケーションHabitalを体験しよう

- FMTOWNS20F(ハイパーメディアTOWNS本体)……¥323,000
- FMT-DP533(富士通0.39㎜モニター)……¥69,800
- FMT-KB105(富士通キーボードテンキー付)……¥30,000
- PM2400F(富士通パーソナル通信モデムケーブル付)……¥59,800
- 富士通Habitat V1.1(ハイパーコミュニケーションネットワークソフト)¥6,800
- Together(カンタン高性能通信ソフト)……¥28,000
- 続ダンジョンマスター カオスの逆襲……¥9,800
- PR-7(マウステーブル付パソコンディスク)……¥42,800
- MF2HD(フロッピー10枚)……¥13,000

定価合計……¥583,000

ノジマ特価……【お電話は今スグ】超特価大奉仕

5,000円×60回　ボーナス23,000円×10回
10,000円×48回　ボーナス 4,000円× 8回
10,000円×36回　ボーナス22,000円× 6回
これ以外のクレジットでもご利用頂けます

新製品 人気商品 ノジマに集合!

プランNo. TW047 タウンズ基本セット

組み合わせは自由、基本プラン

- FMTOWNS40H(40MBハード内蔵モデル)……¥473,000
- FM-DP531(富士通0.38㎜モニター)……¥89,800
- FMT-KB105(富士通キーボードテンキー付)……¥30,000
- 続ダンジョンマスター カオスの逆襲……¥9,800
- ポピュラスシナリオ付(神VS悪魔のサバイバルシュミレーション)……¥12,800
- MF2HD(フロッピー10枚)……¥13,000

定価合計……¥628,400

ノジマ特価……【お電話は今スグ】超特価大奉仕

5,100円×60回　ボーナス30,000円×10回
10,000円×48回　ボーナス12,000円× 8回
10,000円×36回　ボーナス33,000円× 6回
これ以外のクレジットでもご利用頂けます

プランNo. TW048 フレンドリーセット

今日の献立からカロリー家計簿まで

- FMTOWNS40H(40MBハード内蔵モデル)……¥473,000
- FMT-DP531(富士通0.38㎜モニター)……¥89,800
- FMT-KB105(富士通キーボードテンキー付)……¥30,000
- レタスクッキング365日(毎日のおかずの悩み解決ソフト)……¥18,000
- Healthy Life(健康的なダイエットメニューソフト)……¥18,000
- 家計簿+福袋(上手な財テクは家計簿から)……¥9,800
- 本格派寄せ「囲碁道場」(プロ九段の実力ソフト)……¥9,800
- PR-7(マウステーブル付パソコンディスク)……¥42,800
- MF2HD(フロッピー10枚)……¥13,000

定価合計……¥704,200

ノジマ特価……【お電話は今スグ】超特価大奉仕

10,000円×60回　ボーナス 6,000円×10回
10,100円×48回　ボーナス19,000円× 8回
15,000円×36回　ボーナス12,000円× 6回
これ以外のクレジットでもご利用頂けます

プランNo. TW049 実力ミュージックセット

内部FM音源を作った本格的ミュージックプラン

- FMTOWNS40H(40MBハード内蔵モデル)……¥473,000
- FM-DP531(富士通0.38㎜モニター)……¥89,800
- FMT-KB105(富士通キーボードテンキー付)……¥30,000
- Music-PRO-TOWNS(コンピュータミュージックツール)……¥19,800
- TOWNS-SOUND V1.1(内蔵音源対応サウンドエディター)……¥28,000
- MA12AV(ローランドアンプ内蔵防磁型スピーカー)……¥29,000
- FMPR-204B(富士通カラー熱転写プリンターケーブル付)……¥86,800
- MF2HD(フロッピー10枚)……¥13,000

定価合計……¥769,400

ノジマ特価……【お電話は今スグ】超特価大奉仕

10,000円×60回　ボーナス13,000円×10回
10,000円×48回　ボーナス27,000円× 8回
15,000円×36回　ボーナス22,000円× 6回
これ以外のクレジットでもご利用頂けます

プランNo. TW050 スーパーアートセット

プロも顔負け2次元・3次元グラフィックプラン

- FMTOWNS80H(80HBハード内蔵モデル)……¥623,000
- TMT-DP534(富士通0.28㎜モニター)……¥108,000
- FM-KB105(富士通キーボードテンキー付)……¥30,000
- FMVPR711G(カラービデオプリンター27万色・ケーブル付)……¥685,000
- GT-1000(EPSON A4フルカラーイメージスキャナ ケーブル付)……¥87,300
- FMT-412(ビデオカードIIスーパーインポーズ デジタイズ可)……¥40,000
- Z's STAFF PRO TOWNS(初心者から使えるプロフェッショナルソフト)¥58,000
- Z's TRIPHONY Digital Craft TOWNS(3次元グラフィックソフト)¥39,800
- 続ダンジョンマスター カオスの逆襲……¥9,800
- MF2HD(3.5″2HDディスケット10枚)……¥13,000

定価合計……¥1,693,900

ノジマ特価……【お電話は今スグ】超特価大奉仕

20,000円×60回　ボーナス54,000円×10回
30,000円×48回　ボーナス28,000円× 8回
40,000円×36回　ボーナス27,000円× 6回
これ以外のクレジットでもご利用頂けます

プランNo. TW051 究極ゲームセット

今夜は朝までパワフルゲーム

- FMTOWNS80H(80MBハード内蔵モデル)……¥623,000
- FM-TDP534(富士通0.28㎜モニター)……¥108,000
- FM-KB105(富士通キーボードテンキー付)……¥30,000
- 続ダンジョンマスター カオスの逆襲……¥9,800
- おかしなマザーグース(アドベンチャーソフト)……¥9,800
- ポピュラスシナリオ付(神VS悪魔のサバイバルシュミレーション)……¥12,800
- 遥かなるオーガスタ(本格的ゴルフシュミレーション)……¥12,800
- 三国志II(歴史シュミレーション)……¥16,800
- MF2HD(3.5″2HDディスケット10枚)……¥13,000

定価合計……¥836,000

ノジマ特価……【お電話は今スグ】超特価大奉仕

10,000円×60回　ボーナス22,000円×10回
10,000円×48回　ボーナス38,000円× 8回
15,000円×36回　ボーナス36,000円× 6回
これ以外のクレジットでもご利用頂けます

※一部の写真が商品と異なる事がございます。

Dynaパソコンハウス 日本全国お電話一本！通販システム

ファミコンソフト破格値で大放出!! すべて税込み金額!!

商品名	価格
〈ゲームボーイ〉	
熱血硬派くにおくん	¥2,780
タイトーチェイスHQ	¥2,780
プロレス	¥2,780
F-1スピリット	¥3,100
鬼ヶ島パチンコ店	¥3,000
バンガータイムスペシャル	¥2,980
バトルブル	¥2,800
キャデラック	¥2,800
スコットランドヤード	¥2,800
ポケットスタジアム	¥2,800
KLAX	¥2,900
コントラ	¥2,900
フラッピー	¥1,200
パズルボーイ	¥1,200
連珠	¥1,200
ピンボールパーティー	¥1,200
カードゲーム	¥1,200
ポパイ	¥1,200
コスモタンク	¥1,200
ファニーフィールド	¥1,200
ベースボールキッズ	¥1,400
パチンコタイム	¥1,400
スーパーチャイニーズランド	¥1,600
モトクロスミニアックス	¥2,100
ベースボール	¥2,100
テニス	¥2,100
カラテカ	¥2,100
テトリス	¥2,100
魁／男塾	¥2,100
スーパーマリオランド	¥2,100
ペンギンボーイ	¥2,100
阿弥蛇	¥2,100
SAGA2	¥4,660
バットマン	¥2,600
ネメシス	¥2,600
サイドポケット	¥2,600
アフターバースト	¥2,600
バトルピンポン	¥2,600
ルナランダー	¥2,600
〈ファミコン〉	
悪魔城伝説	¥4,100
トップマネジメント	¥6,980
ベストプレープロ野球'90	¥4,600
ジンギスカン(限定10本)	¥3,980
AD&Dヒーローオブランス	¥5,500
じゅうべえくえすと	¥6,300
NEWゴーストバスターズ2	¥5,000
KLAX	¥4,900
テクモワールドカップサッカー	¥4,900
バトルフリート	¥4,400
とんじゃん	¥1,980
じゃりん子チエ	¥1,980
ロードオブキング	¥1,980
オペレーションウルフ	¥1,980
ハリキリスタジアム'88	¥1,980
ホーリーダイバー	¥1,980
スイートホーム	¥1,980
松本亨の株式必勝学2	¥1,980
電脳九星占い	¥1,980
アキラ	¥1,980
マルサの女	¥1,980
ウィロー	¥1,980
マインドシーカー	¥2,100
フリップル	¥2,100
ハイドランド3	¥2,100
必殺道場やぶり	¥2,100
ボンバーキング	¥2,100
星雲狩り	¥2,100
影狼伝説	¥2,100
ドラゴンニンジャ	¥2,100
燃えろ!!プロ野球'88	¥2,100
ファリア	¥2,100
どすこい大相撲	¥2,100
ウィッツ	¥2,100
キャッスルクエスト	¥2,100
ドラゴンバスター2	¥2,100
コズミックウォーズ	¥3,100
燃えろプロテニス	¥3,100
じゃじゃ丸撃魔伝	¥3,100
メルビルの炎	¥3,100
ソルステイス	¥3,100
ファミリー麻雀	¥3,100
激突四駆バトル	¥3,100
ドラゴンボール3	¥3,100
激突スタジアム	¥3,100
上海2	¥3,100
スーパーマリオ Bro.	¥3,400
テトリス	¥3,800
ドラゴンクエスト	¥4,500
ドラゴンクエスト2	¥5,000
ドラゴンクエスト3	¥5,000
烈火の如く天下を取れ／	¥4,900
ニチブツマアジャン2	¥5,000
ゴエモン外伝	¥5,700
パチ夫くん3	¥6,400
ジンギスカン	¥7,000
ラストハルマゲドン	¥7,100
維新の嵐	¥9,100
〈PC－エンジン〉	
S.C.I.	¥5,280
ドラエモン	¥2,980
スーパースターソルジャー(限定)	¥2,980
イメージファイト(限定)	¥3,980
ジャッキーチェン	¥5,980
サンダーブレード	¥6,500
バーニングエンジェル	¥6,000
アウトラン	¥6,500
キックボール	¥5,500
青いブリンク	¥2,100
インベーダー	¥2,200
ウイニングショット	¥2,200
R-TYPE	¥2,200
あっぱれ／ゲートボール	¥2,300
奇々怪々	¥2,300
ワールドスタジアム	¥2,700
バルンバ	¥2,980
ドラエモン	¥2,980
マニアックプロレス	¥3,100
神武伝承	¥3,100
ロックオン	¥3,100
オーダイン	¥3,980
サイバーコア	¥4,600
関ヶ原	¥4,900
イメージファイト	¥3,980
ベラボーマン	¥5,200
桃伝ターボ	¥3,180
ダライアスプラス	¥7,100
〈CD－ROM〉	
ぎゅあんぶらぁ自己中心派	¥2,100
ビックリマンワールド	¥2,100
ロムロムスタジアム	¥2,100
上海2	¥4,100
みつばち学園	¥4,400
SP大戦略	¥5,100
デスブリンガー	¥5,200
ヴァリス3	¥5,800
ラストハルマゲドン	¥6,200
〈メガドライブ〉	
モンスター	¥4,580
アトミックロボキッド	¥4,880
バーニングウォース	¥4,400
スーパー大戦略	¥5,500
メガパネル	¥4,200
クラックダウン	¥5,200
スタークルーザー	¥6,300
火激	¥7,000
ズーム	¥1,500
おそ松くん	¥2,000
アレックスキッド	¥2,000
ヘルツォークツヴァイ	¥3,000
ヴァーミリオン	¥3,100
カース	¥3,100
ファンタジースター3	¥3,100
クラックス	¥3,700
ファイナルブロー	¥4,100
TELTELまあじゃん	¥4,100
XDR	¥4,100
四天明王	¥4,500
TELTELスタジアム	¥4,600
スペースインベーダー'90	¥4,600
DJボーイ	¥4,600
ヘルファイター	¥4,900
インセクターX	¥4,980
大魔界村	¥5,000
〈ハード&サプライ〉	
コアグラフィックス	¥17,500
スーパーグラフィックス	¥29,800
CD-ROM²	¥38,800
ディスクシステム	¥9,800
ファミリースティック	¥4,100
ホリコマンダー	¥1,800
ファミコン用コントローラー1、2	各¥1,250
ホリボックス	¥1,200
メガアダプター	¥2,600

ここにない商品も2〜4割引で多数あります。
TELにてお気軽に確認下さい。

パソコンハウス DYNA〈ダイナ〉

PC-98シリーズ 商品名	割引価格
信長の野望　武将風雲録	7,350
スーパーバトルスキンパニック	7,350
ドラッケン	7,300
ファーストクィーンII	6,600
機動戦士ガンダム〜デザート〜	7,350
KLAX	5,850
A列車で行こうIII	9,600
大戦略III'90	7,350
大戦略IIIパワーアップキット	3,600
シムシティー	7,350
銀河英雄伝説II	7,350
レジオナルパワー	7,350
ブリッツクリーク	7,350
マスターオブモンスターズII	6,600
ランペルール	7,350
三国志2	11,100
大航海時代	7,350
提督の決断	11,100
戦国群雄伝	7,350
天下統一	7,350
エアコンバット	6,600
インペリアルフォース	6,600
キャンペーン版大戦略2	7,350
機甲師団	7,150
栄冠は君に	7,150
Far Side Moon	7,150
シュヴァルツシルト	9,600
シュヴァルツシルト2	7,350
天と地と	9,600
斬アナログ版	7,350
D〜欧州蜃気楼〜	9,600
バトル	9,600
DUEL98	6,600
サークII	6,600
ダークレイスII	6,600
スパンオブドリームス	9,600
ブライ下巻	7,350
ナビチューン	6,600
アルシャーク	7,350
ティルナノーグ1、2	7,350
ブルトンレイ	6,600
Ys3	6,600
ドラゴンスレーヤー6	6,600
ソーサリアン	7,350
ソーサリアンユーティリティー	2,850
ソーサリアンシナリオ1〜3	各2,850
エメラルドドラゴン	7,350
ロードス島戦記	7,350
ルーンワース	6,600
サーク	6,600
ダークレイス	7,500
ブライ上巻	6,600
ウイザードリー1〜3	各7,350
ウイザードリー4〜5	各9,600
MISTY1〜7	各3,750
黄金の羅針盤	7,350
サイレントメビウス	11,100
琥珀色の遺言	7,350
ポピュラス	7,350
プリンスオブペルシャ	6,600
ガンシップ	8,850
麻雀悟空〜天竺への道〜	7,350
麻雀大会	7,350
雀皇登竜門	7,350
RYU〜哭きの竜〜	8,700
今夜も朝までパワフル麻雀2	5,850
上海2	5,100
クォース	5,100
囲碁2	11,100
三連星	11,100
永世名人	7,350
遥かなるオーガスタ	9,600
エイトレイクスゴルフクラブ	3,600
電脳学園1〜3	各6,600
Cal	5,100
Beast	5,850
ピュアII	5,100
X'na	5,100
イルミナ／	5,100
ドラゴンナイトII	5,850
天使達の午後III番外編	6,600
うろつき童子	5,100
殺しのドレス2	5,100
晴れのち大騒ぎ	5,100
ストロベリー大戦略	5,100
CanCanバニースペリオール	5,100
DeJa	5,100
Fexy	5,100
RAY-GUN	5,100
ドラゴンナイト	5,100
ピュア	5,100
ウエディングラプソディー	5,100
帰り道は危険がいっぱい	5,850
ランス	5,100
ランス2	5,100
D.P.S. SG	5,100

X68000シリーズ 商品名	割引価格
アトミックロボキッド	6,600
イメージファイト	7,350
KLAX	5,850
ソルフィース	6,600
遊撃王2〜エアコンバット	6,600
メタルサイト	6,600
グラナダ	6,600
Axis	6,600
ダイナマイトデューク	6,600
シュヴァルツシルト	9,600
銀河英雄伝説II	7,350
機甲師団	7,150
栄冠は君に	7,150
シムシティー	7,350
大海令	10,350
大海令〜南海の死闘〜	7,150
A列車で行こう2	9,600
Far Side Moon	7,150
銀河英雄伝説＋SET	9,000
大航海時代	7,350
三国志2	11,100
維新の嵐	7,350
信長の野望　戦国群雄伝	7,350
提督の決断	11,100
斬	7,350
天下統一	7,350
ファーストクィーン	6,600
ブルトンレイ	6,600
エメラルドドラゴン	7,350
幻獣鬼	5,850
サーク	6,600
Ys3	7,350
ラグーン	6,600
アークス2	6,600
ルーンワース	6,600
ラストハルマゲドン	7,350
神戸恋愛物語	6,600
琥珀色の遺言	7,350
闇の血族〜上巻	6,600
闇の血族〜完結篇	6,600
ミスティー1〜6	各3,750
第四のユニット3〜5	各6,600
フラッピー2	6,600
スライミャー	5,800
ワールドコート	6,600
キューブランナー	5,850
倉庫番パーフェクト	5,100
ポピュラス	7,350
ランス	5,100
ランス2	5,100
Foxy	5,100
DeJa	5,100
DPS SG	5,100
うろつき童子	5,100
ドラゴンナイト	5,100
世界で一番君が好き	4,350
ストロベリー大戦略	5,100
帰り道は危険がいっぱい	5,850
CanCanバニースペリオール	5,850

MSX2/MSX2＋シリーズ 商品名	割引価格
ティルナノーグ	6,600
ランペルール	7,350
花のももこ組	6,600
フレイ	6,600
F1道中記	5,100
シードオブドラゴン(R専用)	6,600
銀河英雄伝説II	7,350
サークII	6,600
大航海時代	7,350
三国志2	11,100
信長の野望戦国群雄伝	7,350
維新の嵐	7,350
スーパー大戦略	6,600
マスターオブモンスターズ	6,600
シュヴァルツシルト1、2	各7,350
銀河英雄伝説＋SET	9,000
ロボクラッシュ	5,850
SDガンダムカプセル戦士2	6,550
Ys3	6,600
ドラゴンスレーヤー6	6,600
サーク	6,600
ウイザードリー1、2	各7,350
アークス2	6,600
ロードス島戦記	7,350
ブライ上巻	6,600
SDスナッチャー	7,350
ルーンワース	6,600
クリムゾン3	6,600
魔導物語123	6,600
琥珀色の遺言	7,350
ミスティー1〜6	各3,600
シンセサウルスVer.2	5,850
グラフサウルス	7,350
倉庫番パーフェクト	5,100
上海2	5,100

全国通販システム

●まずお電話でお申し込みください。
※ハード商品は流通事情により、価格変動する事がございますのでご了承ください。

お申し込み方法

①代金引替の場合

まず在庫確認のお電話ください。
在庫があれば当日か翌日発送いたします。
在庫がない場合は納期をお知らせします。
どちらの場合も送料を計算し金額をお知らせしますが、代金引替の場合は本数をまとめていただいた場合でも送料はあまり変わりませんので、たくさんご注文いただいた方がお得です。

②現金書留の場合

税込割引価格に送料を足した金額を申込み用紙と一緒に送って下さい。発売されていないものを除いて、通常1週間以内にお届けできます。

●現金書留の場合の送料
パソコンソフト・サプライ
1本…600円　2本…900円　3本以上…350円×本数
※離島にお住まいの方は電話にて確認ください。

③銀行振込の場合

まずお電話下さい。
在庫の状況と合計商品価格をお知らせします。
お名前、ご住所、お電話番号をお聞きしますので、その後、銀行より料金を振り込んで下さい。
入金確認が済み次第発送いたします。
〔振込先〕 岡崎信用金庫瑞穂支店 (普) 168041
東海銀行上前津支店 (普) 1109021

お支払いは便利な商品到着時の代金引替システムで!!

X68000スペシャルプライス

X68000 Super

新製品



CZ604C-TN(¥348,000)
CZ606D-TN(¥79,800)

大特価セット価格¥320,000(税込み)

新製品X68000Superをお買い上げいただいた方に限り、「上海2」を1本2,000円にてサービス中です!!

メモリーボード

PIO-6BE1-A ¥25,000→¥19,000
PIO-6BE2-2M ¥50,000→¥36,000
PIO-6BE4-4M ¥88,000→¥62,000
(税込み)

PRO II

CZ653C-BK(¥285,000)
CZ606D-BK(¥79,800)

セット価格¥248,000(税込み)

君のパソコンライフをシステムUP!

パソコンラック大特価
■三段タイプ ¥ 9,800
■四段タイプ ¥12,800
(税別)

PANASONIC FS-A1ST

★16ビット、PCM付

大好評



■¥87,800
大特価¥65,800(税別)

FS-A1STをお買い上げの方に限り、「死体置場で夕食を」あるいは「プログラムライブラリーNo.1・2・3・5」を1本300円にてサービス中です!!

SANYO PHC-70FD



激安 限定

■¥64,800
Dyna特価¥39,800(税別)

SONY HBD-F1

★MSX用3.5″フロッピーディスクドライブ

■¥35,800
Dyna特価¥29,800(税別)

PANASONIC FS-PC1

★48ドット熱転写カラープリンター



□¥59,800
Dyna特価¥46,800(税別)

SANYO PHC-70FD2 + CMT-A14F1

〈MSX2+&MSX用CRT〉
定価合計¥149,600
Dyna特価¥89,800(税別)

☎052-261-7830

東京☎03-5261-0076 (ハード部)

Call me!!

商品名	割引価格
銀河	5.100
コラムス	5.400
麻雀刺客	7.300
メタルギア2	5.850
電脳学園1、2、3	各6.600
X指定	5.100
ドラゴンアイズ	5.100
X'na	5.100
ランス	5.100
Foxy	5.100
DeJa	5.100
うろつき童子	5.100
晴れのち大騒ぎ	5.100
ドラゴンナイト	5.100
ベロンチョ身体検査	5.100
きゃんきゃんバニースペリオール	5.100

PC-88シリーズ

商品名	割引価格
天と地と	7.350
KLAX	5.850
手天童子	6.600
天使達の午後III番外編	6.600
銀河英雄伝説II	7.350
信長の野望　武将風雲録	7.350
斬～夜叉円舞曲	7.350
ランペルール	7.350
大航海時代	7.350
三国志2	11.100
維新の嵐	7.350
ジンギスカン	7.350
提督の決断	11.100
バトル(VA)	9.600
キャンペーン版大戦略2	6.600
マスターオブモンスターズ	6.600
シュヴァルツシルト1、2	各7.350
銀河英雄伝説+SET	8.700
デュエル(+)	6.750
ティルナノーグ	6.600
ウイザードリー1～3	各7.350
ウイザードリー4、5	各9.600
ソーサリアン	7.350
ソーサリアンユーティリティー	2.850
ソーサリアンシナリオ1～3	各2.850
Ys3	6.550
ダイナソア	6.550
ドラゴンスレーヤー6	6.550
クリムゾン3	6.600
夢幻の心臓3	6.600
ブライ上巻	6.600
ルーンワース	6.600
エメラルドドラゴン	6.600
サーク	6.600
サークII	6.600
ミスティー1～7	各3.750
琥珀色の遺言	7.350
上海2	5.100
電脳学園1～3	各6.600
ピュアII	5.100
ランスII	5.100
X'na	5.100
イルミナ/	5.100
ピュア	5.100
ランス	5.100
DeJa	5.100
Foxy	5.100
うろつき童子	5.100
ドラゴンナイト	5.100
セーラー服戦士フェリス	5.100
ウエディングラプソディー	5.100
きゃんきゃんバニースペリオール	5.100

FM-TOWNSシリーズ

商品名	割引価格
Sim City	6.600
大航海時代	8.850
戦国群雄伝	8.850
三国志II	12.600
提督の決断	12.600
維新の嵐	8.850
スーパー大戦略	6.600
アフターバーナー	7.350
ポピュラス	9.600
イメージファイト	7.350
ターボアウトラン	7.350
スペースローグ	7.350
ファミスタ'90	5.850
バブルボブル	7.350
ダンジョンマスター	6.600
ウルティマトリロジー	9.600
ドラゴンスレイヤー	6.550
Dual Target	6.600
Zero	6.600
D-AGAIN	6.600
AYA	6.600
倉庫番パーフェクト	5.100
麻雀悟空	6.600
テトリス	5.100
石道	5.100
ニュージーランドストーリー	7.350
D.P.S	4.350
D.P.S. SG	5.100
遥かなるオーガスタ	9.600
エイトレイクスゴルフクラブ	3.600
ルージュ	5.100
ドラッケン	6.600
ルパン三世	7.350
囲碁II	11.100
麻雀武蔵	7.350
四柱推命「四季」	18.750
ラストサバイバー	7.350
ソフトでハードな物語1	7.350
ソフトでハードな物語2	7.350
38万キロの虚空	7.350

X1 Turboシリーズ

商品名	割引価格
ランペルール	7.350
三国志II	11.100
大航海時代	7.350
戦国群雄伝	7.350
水滸伝	7.350
ジンギスカン	7.350
倉庫番パーフェクト(X1可)	5.100
ソーサリアン	7.350
ソーサリアンユーティリティー	2.850
ソーサリアンシナリオ1～3	各2.850
Misty 1～7	各3.750
スライミャー(X1可)	5.100
Tetris	5.100

バックアップツール

商品名	割引価格
ウイザード98V.3DOS版	18.400
ウイザード88	11.900
ファイルマスター98V.2	16.500
ファイルマスター88	11.900
ファイルマスターMSX2	9.100
RATS&STAR+98	15.600
ファイルマスターX68	11.900
ファイルマスターJ3100	13.800
アインシュタイン	68.000
ニュータイプ88	15.600
フォーミュラ68K	18.400
天下無敵　MSX2	2.000
バックアッププロ　X68K	2.000
SHADOW　88	2.000
影武写　98	2.000
TWINCOPY(98、88、X68、MSX2)	各2.000

サプライ

商品名	割引価格
ノーブランド5″2HD	550
ノーブランド3.5″2HD	1.200
KONIKA3.5″2DD	1.500
ブラックマスク(88、MSX2用)	4.100
マウス+カウントチェンジャーSET(98用)	4.100

特価コーナー!! 格安ソフト!!

商品名	割引価格
エルギーザの封印(MSX2)	2.500
信長の野望全国版(MSX2)	2.000
コナミゲームコレクションスポーツ(MSX2)	2.000
信長の野望戦国群雄伝SW(MSX2)	5.000
三国志(MSX2)	3.000
ファミリースタジアム(MSX2)	3.000
コナミの占いセンセーション(MSX2)	3.000
魂闘羅(MSX2)	3.000
水滸伝SW(MSX2)	3.000
死体置場で夕食を(MSX2)	500
プログラムライブラリー1(MSX2)	600
プログラムライブラリー2(MSX2)	600
プログラムライブラリー3(MSX2)	600
プログラムライブラリー5(MSX2)	600
プログラムライブラリー上記4本セット	2.000
上海2(X68)	4.000
まじゃべんちゃーねぎ麻雀(XIT)	600
Y's2(XIT)	1.000
ソーサリアン 追加シナリオ1(XIT)	1.000
水滸伝SW(88VA)	3.000
信長の野望戦国群雄伝(88VA)	4.000
バルバトゥスの魔女(88SR)	3.000
ワードラゴン(88SR)	3.000
ライトニングバッカス(88SR)	3.000
おとめぱーてぃー(88SR)	600
ギャルウォーズ(88SR)	600
めいずくん(88SR)	3.000
神の聖都(98 5″)	5.000
死体置場で夕食を(98 5″)	500
リガルード(98 5″)	1.000
35万キロの虚空(98 5″、3.5″)	3.000

掲載商品はすべて27%OFF!!
リスト外商品やTOWNS、XITのソフトもますます充実/
10%～30%OFF(通常25%OFF/)します/
お気軽に在庫確認ください/



ダイナ

〒460 名古屋市中区
大須3-31-28
営業時間AM10:00
～PM8:00(年中無休)
052-261-8080
(ソフト部)

〈キリトリ線〉

注文書 (MBM4月号)

注文商品名　　メディア(　　　)

お名前　　TEL　(　　)

ご住所 〒

お持ちのパソコンの種類
本体名/
テレビ/
プリンター/

FM TOWNS買うなら絶対アイ・ツー!!

展示品につき限定

本体 FM TOWNS 2F‥定価￥378,000
モニターFMT-DP533‥定価￥ 69,800
キーボードFMT-KB 101or 201‥定価￥ 20,000
システムソフトウェア……定価￥ 20,000
定価合計￥487,800

ナント 55% off ￥228,000 ポッキリ!
消費税不要

この春アイ・ツーがあなたに贈る♥♥♥ Bigプレゼント

ビッグプレゼントⓐ

1 FM TOWNS用 特製パソコンラック or (もしくは) FM TOWNS用ソフト 10本の中からお好きなもの1本
＋
2 ●FM TOWNS用 スーパージョイカード連射式 ●FM TOWNS用 キーボードカバー ●FM TOWNS用 マウスパット ●FM TOWNS用 ブランドフロッピーディスク

3 アイ・ツーメンバーズカード 宮沢リエちゃんテレフォンカード 全国送料無料
＋
4 ●持ち運びラクラク オールラウンドチェアー

FM TOWNS新型Setを当店でお買上げのお客様には故障や不良の場合もご自宅まで全国出張サービス(修理)にお伺いいたします。

ビッグプレゼントⓑ

超有名ブランド 1家に1台 パーソナルファクシミリ1台

アイ・ツーからFM TOWNSユーザーへ最新情報をFAXさせて頂きます!

※40H・80Hをお求めの方はビッグプレゼントⓐもしくはⓑをお選び下さい。20F Setの方はⓐをお届けします!

アイ・ツーが 富士通プレゼンテーション『電脳遊園地 in 大阪城ホール』に出展しまーす!

日時/4月13日(土)14日(日)15日(月)

①4月12日までアイ・ツー大阪店へ行って"電脳ラッキーカード"をもらおう。大阪城ホールにて抽選会実施!!
②富士通電脳春祭り期間中アイ・ツーでFM TOWNS御購入の方には大阪城ホールでダブルチャンスが待ってるよ!!

新製品Set

FM TOWNSモデル20F 本体………￥323,000
FMT-DP533 ディスプレイ…………￥ 69,800
FMT-KB101or 201 キーボード………￥ 20,000
システムソフトウェア標準添付 定価合計￥412,800
ビッグプレゼントⓐ付 特価￥318,000

FM TOWNS モデル40H 本体………￥473,000
FMT-DP533 ディスプレイ…………￥ 69,800
FMT-KB101 or 201 キーボード………￥ 20,000
システムソフトウェア標準添付 定価合計￥562,800
ビッグプレゼントⓐor(もしくは)ⓑプレゼント ￥448,000

FM TOWNS80H 本体………￥623,000
FMT-DP533 ディスプレイ…………￥ 69,800
FMT-KB101 or 201 キーボード………￥ 20,000
システムソフトウェア標準添付 定価合計￥712,800
ビッグプレゼントⓐor(もしくは)ⓑプレゼント ￥578,000

その他、テンキー付キーボード・親指シフト・プリンター、ディスプレイ等々いろいろな商品がございます。お店・TELでご相談下さい!

富士通パソコンショップ・FMショップ会会員店

FM·LABアイ・ツー

周辺機器ももちろんアイ・ツーで!! 全国送料無料 消費税サービス

	定価	税込価格
プリンター FMPR353G(TOWNS用ケーブル付)	￥138,000	￥ 99,800
プリンター FMPR204B(TOWNS用ケーブル付)	￥ 80,000	￥ 49,800
RAM FMT-EM2M	￥100,000	￥ 79,800
RAM FMT-EM1M	￥ 60,000	￥ 49,800
モデムカード FMT-MD301	￥ 49,000	￥ 40,800
パーソナルモデム PM2400F	￥ 59,800	￥ 49,800
ビデオカードⅡ FMT-412	￥ 40,000	￥ 33,800
ビデオカード FMT-411	￥ 35,000	￥ 28,800
MIDIカード FMT-401	￥ 35,000	￥ 28,800
ハンディカラーイメージスキャナー	￥ 89,800	￥ 73,800
カラーイメージスキャナ FMSC-611G (RS-232Cケーブル付)	￥198,000	￥168,000
アンプスピーカーシステム FMT-SP101	￥ 29,800	￥ 24,800

Setでお買い上げの方全国どこでも送料無料!! 消費税サービス

お問い合わせTel.	大阪店	東京店	ウルフ店
	06-632-0012	03-3258-1198	06-633-9812

アイ・ツーおすすめオプションSet

TOWNS用プリンターFM PR 204B・専用ケーブル・カットシートフィーダー・プリンター用紙連続・プリンター用紙カット紙
定価合計￥116,800
ナント! 40%off ￥69,800 消費税不要

フロッピーディスク

	マクセル	フジ	3M	TDK	ノーブランド
5インチ2HD	￥ 880	￥ 820	￥ 840	￥ 850	￥560
5インチ2D		￥ 670			￥470
3.5インチ2HD	￥3,300	￥2,000	￥3,200	￥3,100	￥980
3.5インチ2DD		￥2,200			￥690

フロッピーディスク 10マイでの税込み価格です。

サプライ

品名	価格
PC-98用マウス	￥ 2,800
PC-88・MSX用マウス	￥ 3,980
ディスプレイフィルター14・15型	￥14,800
ディスプレイフィルターTOWNS用	￥14,800
ディスプレイフィルター21型用	￥14,800
キーボードカバー(PC-98・PC-88・X68000・FM TOWNS 各機種アリ)	￥ 2,000
マウスポケット	￥ 400
3.5インチ用クリーニングDISK	￥ 1,000
5インチ用クリーニングDISK	￥ 1,000
CD用ケース	￥ 4,000
5インチ100枚入用フロッピーケース	￥ 1,000
3.5インチ80枚フロッピーケース	￥ 1,000
10インチ連続プリンター用紙(1箱2,000枚)	￥ 3,200
15インチ連続プリンター用紙(1箱2,000枚)	￥ 3,500
10インチ連続プリンター用紙(200枚)	￥ 500
15インチ連続プリンター用紙(200枚)	￥ 600
A4カット紙(500枚・白)	￥ 750
A4カット紙(500枚・ピンク、グリーン、ブルー、イエロー各色)	￥ 1,000
B5カット紙(500枚・白)	￥ 550
A5カット紙(500枚・ピンク、ブルー、グリーン、イエロー各色)	￥ 850
JOYスティック	￥ 980
JOYスティック(速射機能付)	￥ 1,380

ボードコーナー

今売筋ヒットのコノ4つで勝負します!

	定価	税込販売価格
●メルコ EMJ-2000L(2M)	￥34,800	￥25,800
●メルコ EMJ-4000L(4M)	￥59,800	￥43,800
●I・Oデータ PIO-PC34FX-2M	￥37,000	￥26,800
●I・Oデータ PIO-PC34FX-4M	￥63,000	￥45,800

モデムコーナー

	定価	税込販売価格
●オムロン MD-24HS	￥98,000	￥73,800
●オムロン MD-24FC5	￥49,800	￥32,800
●オムロン MD-24FS4	￥44,800	￥29,800
●アイワ PV-A24VM5	￥44,800	￥32,800
●アイワ PV-A24V42	￥46,800	￥29,800
●アイワ PV-M24VM5	￥42,800	￥31,800

X68000 PRO SHOP アイ・ツー 充実のラインアップ

エキスパートSet	プロIIセット	スーパーSet	スーパーHDセット
CZ-603C/BK CZ-602D/BK	CZ-653C/BK CZ-602D/BK	CZ-604C/TN CZ-606D/TN	CZ-623C/TN CZ-613D/TN
税込定価合計 ¥450,934	税込定価合計 ¥396,344	税込定価合計 ¥440,634	税込定価合計 ¥651,990
34%引 ↓ 税不要!! ¥298,000 ポッキリ!!	税不要!! ↓ ¥268,000 ポッキリ!!	↓ 大特価 アイ・ツーが今いちばん自信をもっておすすめするX68000セットです。	↓ SX-WINDOW SCSIインターフェース標準装備 超高級マシンが税不要のアイ・ツー大特価でお答えします!!

平成3年3月24日(日) アイ・ツー大阪店で何かが起こる。みんな大集合!

今年は知的にソフト活用しませんか?
只今A・B・Cいずれかお申し込の方にX68000キーホルダープレゼント!

Ⓐ今流行の通信でX68000ワールドを拡げよう!

ソフト Communication PRO 68K Ver2.0	定価¥19,800
モデム 通信PoCo	定価¥45,000

消費税不要 税込定価合計¥66,744
アイ・ツー特価 ¥42,800

Ⓑ文房具感覚の便利ツール

Stationary PRO 68K	定価¥14,800
通信ケーブル CE300L	定価¥ 2,800
電子手帳 PA8600	定価¥28,000

消費税不要 税込定価合計¥46,968
アイ・ツー特価 ¥34,800

Ⓒあなたもアーチスト

CANVAS-PRO68K	定価¥29,800
グラフィックライブラリ集Vol.1	定価¥ 8,800
新発売プリンター CZ-8PC5	定価¥96,800

消費税不要 定価税込合計¥139,462
アイ・ツー特価 ¥104,800

SHARP X68000のことなら アイ・ツー EXE CLUB

周辺機器もさらに充実!! 消費税無料! 全国送料無料 1万円以上お買上げの方

品名	型番	定価	価格
RGBシステムチューナー	CZ-6TU-BK GY	定価¥ 33,100	¥ 29,800
高性能CRTフィルター	BF-68PRO	定価¥ 19,800	¥ 17,800
カラーイメージユニット	CZ-6VTI	定価¥ 69,800	¥ 61,800
カラーイメージスキャナー	CZ-8NSI	定価¥188,000	¥155,800
1MB増設RAMボード	CZ-6BE1B	定価¥ 28,000	¥ 24,800
2MB増設RAMボード	CZ-6BE2	定価¥ 79,800	¥ 69,800
MIDIボード	CZ-6BMI	定価¥ 26,800	¥ 23,800
ビデオボード	CZ-6BVI	定価¥ 21,000	¥ 18,800
トラックボール	CZ-8NTI	定価¥ 13,800	¥ 12,800
マウス・トラックボール	CZ-8NM3	定価¥ 9,800	¥ 8,800
マウス	CZ-8NM2A	定価¥ 6,800	¥ 5,980
インテリジェントコントローラー	CZ-8NJ2	定価¥ 23,800	¥ 20,800
ジョイカード	CZ-8NJI	定価¥ 1,700	¥ 1,580
アンプ内蔵スピーカーシステム	AN-S100	定価¥ 36,600	¥ 32,800
モデムユニット	CZ-8TM2	定価¥ 49,800	¥ 43,800

X68000専用プリンター勢ぞろい!!

品名	型番	定価	価格
ドットマトリックスカラープリンター・80ケタ	CZ-8PGI	定価¥130,000	¥118,000
ドットマトリクスカラープリンター・136ケタ	CZ-8PG2	定価¥160,000	¥148,000
ドットマトリクスプリンター・136ケタ	CZ-8PK10	定価¥ 97,800	¥ 88,000
24ドット熱転写カラー漢字プリンター	CZ-8PC3	定価¥ 65,800	¥ 59,800
48ドット熱転写カラー漢字プリンター	CZ-8PC4	定価¥ 99,800	¥ 89,800
48ドット熱転写カラー漢字プリンター 新発売	CZ-8PC5	定価¥ 96,800	¥ 89,800
カラーイメージジェット	IO-735X	定価¥248,000	¥223,000
カラービデオプリンター	CZ-6PVI	定価¥198,000	¥178,000

68買ったらEXEクラブに入ろう!

本体同梱の入会申込ハガキを送るだけで、無料入会。
㋐メリット1:会員No.入り、オリジナル会員証電卓がもらえる。
㋑メリット2:各種フェアご優待・イベントご案内等、数々の特典アリ。
㋒メリット3:10月1日スタート! X68000の活用情報が手に入る「EXEおみこし活動」に参加できる!!

ステップアップサービス(有料)
「おみこしかつぎ人」制度も新設
EXEおみこし活動のお問い合わせは X68000EXEクラブ「おみこし活動隊」まで。
☎(06)886-0354
[詳細はX68000販売店アイ・ツー店頭でポスター・おみこしpressをご覧ください。]

NEC

●本体	定価	税込販売価格
PC-9801DX2/U2	¥318,000	¥209,800
PC-9801DX5/U5	¥468,000	¥328,000
PC-9801DA2/U2	¥448,000	¥319,800
PC-9801DA5/U5	¥598,000	¥428,000
PC-9801DS2/U2	¥358,000	¥268,000
PC-9801DS5/U5	¥508,000	¥368,000
PC-9801UF/UR	¥218,000	¥168,000
PC-9801UR20	¥348,000	¥258,000

●ディスプレイ	定価	税込販売価格
PC-KD854N	¥ 84,800	¥ 44,800
PC-KD881	¥118,000	¥ 77,800
PC-KD882	¥ 89,800	¥ 69,800
PC-TV354	¥110,000	¥ 69,800
PC-TV454	¥128,300	¥ 69,800
PC-TV455	¥148,000	¥ 89,800

●プリンター	定価	税込販売価格
PC-PR150VH	¥ 99,800	¥ 72,800
PC-PR201/80A	¥275,000	¥192,800
PC-PR201/65A	¥215,000	¥151,800
PC-PR201/60A	¥158,000	¥112,800
PC-PR201/45	¥ 95,000	¥ 69,800
PC-PR350	¥168,000	¥119,800
PC-PR150VL	¥ 84,800	¥ 62,800
PC-PR150T	¥ 64,800	¥ 49,800
PC-PR1000	¥259,000	¥182,800
PC-PR2000	¥451,000	¥312,800
PC-PR3000PS	¥620,000	¥425,800

エプソン

●本体	定価	税込販売価格
PC-386VR-STD	¥348,000	¥232,000
PC-386M-STD	¥328,000	¥238,000
PC-286VG-STD	¥268,000	¥173,000
PC-286C-STD(286CLUB)	¥168,000	¥128,000
PC-386NOTE-A	¥268,000	¥218,000
PC-286BOOK-STD	¥258,000	¥189,800

●プリンター	定価	税込販売価格
VP-2600PC	¥145,000	¥113,800
VP-1600PC	¥125,000	¥ 96,800
VP-960PC	¥118,000	¥ 89,800
XP-2000PC	¥198,000	¥149,800
AP-900PC	¥ 94,800	¥ 69,800
AP-600PC	¥ 64,800	¥ 52,800
HG-4000PC	¥198,000	¥149,800

Canonプリンター

	定価	税込販売価格
BJ-130J	¥198,000	¥115,800
BJ-10V	¥ 74,800	¥ 59,800

アイ・ツーゲームソフト情報だ! 春をさきどり

全国一の在庫山積 大特価☎

タイトル	機種	定価	税込価格
武将風雲録	PC-98		
武将風雲録CD付	PC-98		
A列車で行こうIII	PC-98	¥12,800	¥ 9,300
栄冠は君に	X68	¥ 9,500	¥ 6,980
斬~夜叉円舞曲~	PC-98	¥ 9,800	¥ 6,980
銀河英雄伝説II	PC-88・98、X68	¥ 9,800	¥ 6,980
サークII	PC-98	¥ 9,800	¥ 6,980
黄金の羅針盤	PC-98	¥ 9,800	¥ 6,980
やじうまペナントレース2	PC-88	¥ 9,800	¥ 7,980
レイガン	X68	¥ 6,800	¥ 4,980
メリーゴーランド	FM-T	¥ 8,800	¥ 6,980
ガンシップ	FM-T	¥11,800	¥ 9,180
ドラッケン	FM-T	¥ 8,800	¥ 6,980
HABITAT Ver2.1	FM-T	¥ 6,800	¥ 5,280
大航海時代	FM-T	¥11,800	¥ 9,180
おしゃれクッキングII	FM-T	¥14,800	¥12,200
エメラルドドラゴン	X68	¥ 9,800	¥ 6,980
カオスの逆襲	PC-98	¥ 9,800	¥ 7,580
大戦略III '90	PC-98	¥ 9,800	¥ 7,580
イメージファイト	X68	¥ 9,700	¥ 6,980

お買得!! 限定大処分市

タイトル	機種	定価	税込価格
あーくしゅ	PC-88	¥ 6,800	¥ 4,580
南海の死闘	X68	¥ 8,800	¥ 5,980
勇士の紋章	MSX2	¥ 6,800	¥ 3,400
スターシップランデブー	MSX2	¥ 7,800	¥ 6,480
新九玉伝	PC-98	¥ 8,800	¥ 4,480
すてぃる・そーど	PC-88	¥ 4,800	¥ 4,000
やじうまペナントレース	X68	¥ 7,800	¥ 6,980
ホワイトクリスマス	PC-88	¥ 5,800	¥ 4,180
アークスII	RC-98	¥ 8,800	¥ 6,380
トンネルズ&トロールズ	X1turbo	¥ 9,800	¥ 7,580
DIOS	PC-98	¥ 9,800	¥ 6,980
エメラルド伝説	PC88・98	¥ 7,800	¥ 4,480
気分はぱすてるたっち	PC88・98	¥ 7,800	¥ 4,580

ビジネスソフト

㊙大特価ソフト30%~50%off!
TELにてお問い合せ下さい!

(ワープロ)	定価	販売価格
一太郎Ver4.3	¥58,000	¥38,800
一太郎dash	¥39,000	¥26,800
アシストレター	¥ 9,700	¥ 7,480
新松	¥58,000	㊙大特価
PI EXE	¥48,000	¥34,800
P1スピリッツ	¥38,000	¥23,800
アシストワード	¥ 9,700	¥ 7,480
ユーカラWAVE	¥ 9,800	㊙大特価
(データベース)	**定価**	**販売価格**
オンタイム	¥98,000	㊙大特価
桐 Ver3	¥98,000	㊙大特価
The CARD3+	¥48,000	㊙大特価
Let's アイリス3.0	¥42,000	㊙大特価
dB XL	¥49,800	㊙大特価
アシストカード	¥ 9,700	¥ 7,480
NINJA3 NOTE	¥32,000	㊙大特価
d BASE III PLUS	¥268,000	㊙大特価
知子の情報	¥28,000	㊙大特価
(グラフィック・DTP)	**定価**	**販売価格**
Z's STAFF KID98	¥28,000	㊙大特価
アシストアート	¥ 9,700	¥ 7,480
CANDY4	¥58,000	㊙大特価
花子 Ver2	¥58,000	¥38,800
Z's WORD JGV2	¥58,000	㊙大特価
言図絵巻	¥12,000	㊙大特価
ハイパーフレーム+	¥98,000	㊙大特価
ハイパー彩子	¥88,000	㊙大特価

(表計算)	定価	販売価格
マルチプラン4.1	¥68,000	㊙大特価
サクセス	¥68,000	¥39,800
サクセス NOTE	¥39,000	㊙大特価
マイクロソフト エクセル	¥98,000	㊙大特価
Recalc	¥58,000	㊙大特価
Lotus 1・2・3 2.2J	¥98,000	¥61,800
アシストカルク	¥ 9,700	¥ 7,480
(OS・言語)	**定価**	**販売価格**
MS-DOS V3、3C/基本セット	¥ 9,800	¥ 6,880
MS-DOS V3、3C/拡張セット	¥ 8,200	¥ 5,980
日本語MS-WINDOWS	¥ 20,000	㊙大特価
日本語MS-WINDOWS/386	¥ 40,000	㊙大特価
日本語MS-OS/2基本セット	¥ 62,000	㊙大特価
Quick BASIC V4.5	¥ 20,000	㊙大特価
Quick C	¥ 20,000	㊙大特価
TORBO-C	¥ 29,800	㊙大特価
Microsoft-C	¥ 98,000	㊙大特価
DHTOOL	¥ 16,000	¥11,200
(通信)	**定価**	**販売価格**
まいと~く	¥ 28,000	¥16,800
CCT-98II	¥ 15,000	㊙大特価
アシストコール	¥ 9,700	¥ 7,480
(業務)	**定価**	**販売価格**
弥生II	¥ 80,000	¥47,800
TOP財務会計エキスパート	¥ 98,000	㊙大特価
TOP給与計算エキスパート	¥148,000	㊙大特価
TOP販売管理エキスパート	¥120,000	㊙大特価
TOP仕入管理エキスパート	¥120,000	㊙大特価
チャレンジオブブラインドタッチ	¥ 9,800	¥ 6,980
(総合)	**定価**	**販売価格**
オールインワン	¥ 78,000	㊙大特価
MS-Works	¥ 40,000	¥26,800
ボンゴ	¥ 32,000	㊙大特価

アイ・ツーのサポートは…

■初期不良交換は最長6ヵ月
(メーカー及びお買上時期によって異なりますのでお問い合せ下さい!)
新品ハード&ソフトはメーカーより入荷後開梱せずにお客様にお渡ししますので万一動作不良の場合、同一商品の新品と交換させて頂きます!

■お支払方法は
1現金書留 2銀行よりのお振込み 3郵便局よりのお振込み 4商品お届けと引かえ代引といろいろ
3・4でお申し込みの方はハガキにて (4に限り代金引換え手数料が送料とは別に必要です)

ご住所
ご氏名 印
TEL.
ご注文商品名
数量 ソフトの場合 機種、メディア
日曜配達 希望 もしくは希望ナシ
お支払方法
B.K振込 〒振込
代金引換

〒542 大阪市中央区難波千日前6-7 西政ビル3F 株アイ・ツー 通販部宛

切手及び為替でのご送金はご遠慮下さい。

明記の上 株アイ・ツー大阪店へお申し込みの方は 三和銀行 難波支店 普 3646352
株アイ・ツー東京店へお申し込みの方は 三和銀行 難波支店 普 3646378
株アイ・ツーウルフ店へお申し込みの方は 三和銀行 難波支店 普 3755500
郵便局 口座 大阪4-104341 口座名義 株アイ・ツー
へご送金下さい。

■アイ・ツー・ラクラク・クレジット
お支払いはゆとりの毎月¥3,000~OK。手数料もグーンと超低金利。

■ボーナス1括・2括払いOK。
冬のボーナス1括払い、又は夏と冬に分けての2回払いOK。商品は今すぐお手元に!
頭金ゼロ・毎月のお支払いはナシ!

■下取り、買取りもOK!
現在お使いのパソコン・ビデオ・ワープロ・ソフトを利用してわずかな予算で新品パソコン・ビデオ・ワープロ・ソフトに買い替えはいかがですか?

■通販専用TELスタート!!
通信販売でのお申し込みの方は
大阪店にお問合せ・お申し込みの方は 06-632-0012へ
東京店にお問合せ・お申し込みの方は 03-3258-1198へ
ウルフ店にお問い合せ・お申し込みの方は 06-633-9812へ
にTEL下さい。専門スタッフがおまちしています。11:00~19:00まで

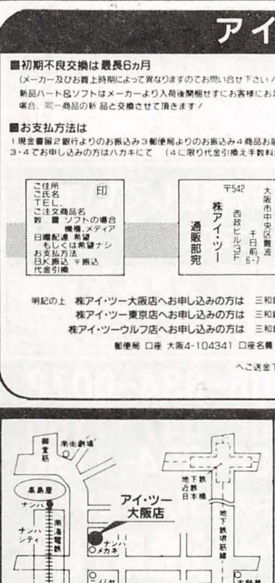
■全国配達(通販システム)万全体制!!
配達日、日曜・祝日、午前・午後の指定可能!
ゲームソフト2本までなら
本州・四国──¥ 700 北海道──¥1,000 沖縄──¥1,500
但し、ゲームソフト3本以上、ビジネスソフトをご希望の方および離島の方は、お問い合せ下さい。
パソコンソフトテレホンサービス開始(06)647-9810

特価情報TEL

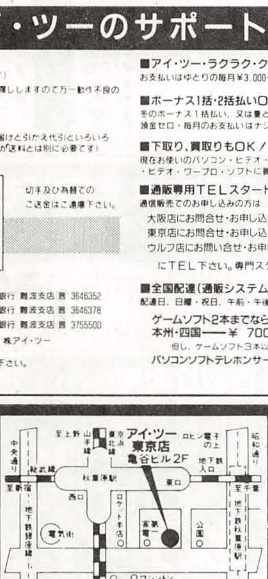


- ●パソコン・ワープロ…… 06-633-9800
- ●新品ソフト…… 06-647-9810
- ●中古パソコン…… 06-647-9820
- ●ファミコン(新品中古)…… 06-634-1198

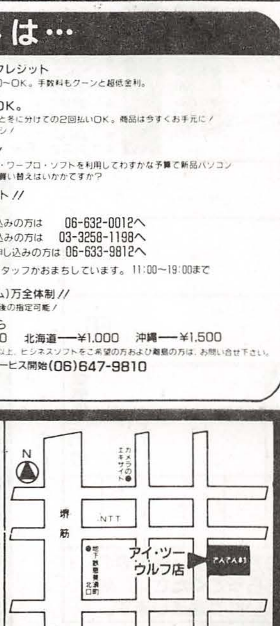
㊙ 誌面では制約があって出せない情報満載!!



■営業時間 AM11:00~PM8:00



■営業時間 AM10:00~PM7:30



年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

大阪店/〒542 大阪市中央区難波千日前15-18 ☎06-632-0012
東京店/〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F ☎03-3258-1198
日本橋ウルフ店/〒556 大阪市浪速区日本橋東3-7-20 ☎06-633-9812

買取り実績No.1!!

（5本以上ソフトを送ってくれた方には、1本につき100円UP）

全国をネットするアイ・ツーリサイクルシステム

買取り方法

①まず売りたいソフトの買取り価格が変更になっていないか電話で確認してね。
②申し込み書に住所・氏名・年令・電話番号を書いてね。（18才未満の方は保護者の署名と印が必要です。）
③送金先の銀行・支店名・口座番号を記入してください。（郵便は、通帳記号と通帳番号を記入してください。）
④銀行か、郵便の通帳の名義人の方のお名前を記入してください。（フリガナをわすれないでね。）
⑤アイ・ツーで、買取り金額を計算して、3～10日でお客様の口座へお届けします。

※申し込み書は必ず商品といっしょに送って下さい。

注意

- ソフトの箱・説明書がないと買取金額がマイナスになります。
  買取り価格が2,000円まで箱ナシ　500円マイナス　説明書ナシ　500円マイナス。
  買取り価格が5,000円まで箱ナシ　800円マイナス　説明書ナシ　800円マイナス。
  買取り価格が5,000円以上箱ナシ1,000円マイナス　説明書ナシ1,000円マイナス。
- ソフトに落書きや、よごれのひどいものは、買取り金額が、大幅にさがるか、買取り出来ません。
- 箱、説明書が破れている物や落書き、汚れのひどいものは、箱、説明書が無い物とみなします。
- PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアソフトは、箱、説明書が無い場合、買取り出来ません。
- 買取り価格は、常に変動しています。お電話にて御確認ください。
- ソフト5本以下の買取りは、400円の振込手数料がマイナスされます。
- 攻略本も買取りを行っていますが、破れている物や落書きのある物は、買取り出来ません。又、本だけの買取りは出来ません。

安心確実の振込送金

送金手数料サービス（5本以上）

独自の高価買取査定システム

ファミコン

品名	買取価格
蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	¥2,000
★赤川次郎の幽霊列車	¥2,500
悪魔くん 魔界の罠	¥1,800
★悪魔城スペシャル	¥2,500
悪魔城伝説	¥1,500
アストロファング	¥1,800
アドベンチャーズ オブ ロロ	¥1,800
アドベンチャーズ オブ ロロ2	¥2,000
暴れん坊天狗	¥2,000
アフターバーナー	¥2,500
アメリカ大統領選挙	¥1,500
アルカノイド	¥1,500
イース	¥1,500
イースⅡ	¥1,800
怒Ⅲ	¥1,500
★囲碁九路盤対局	¥3,000
★囲碁指南	¥3,200
★囲碁名鑑	¥3,000
★井崎修五郎の競馬必勝学	¥2,800
★維新の嵐	¥5,000
1942	¥1,800
1943	¥2,600
★井出洋介の実戦麻雀	¥2,800
★井出洋介の実戦麻雀Ⅱ	¥4,800
イメージファイト	¥1,500
インセクターX	¥1,500
ウィザードリー	¥2,500
ウゥザードリーⅡ	¥1,200
ウィザードリーⅢ	¥2,200
宇宙警備隊	¥2,000
ウルティマⅡ	¥1,500
ウルトラマン倶楽部Ⅱ	¥1,600
エアウルフ	¥1,500
★SDナイトガンダム外伝	¥3,000
SDガンダム2	¥1,800
★SDガンダム3	¥3,000
SD戦国武将列伝	¥2,400
SDヒーロー総決戦	¥1,800
SDバトル大相撲	¥1,800
エモやんの10倍プロ野球	¥1,600
エリュシオン	¥1,600
★オセロ	¥2,800
おそ松くん	¥2,000
怪傑ヤンチャ丸	¥1,800
帰ってきた軍人将棋	¥2,200
かぐや姫伝説	¥1,600
かってにシロクマ	¥2,000
株式道場	¥2,400
亀の恩返し	¥1,500
仮面の忍者 花丸	¥2,200
★仮面ライダー倶楽部	¥2,400
川のぬし釣り	¥2,500
GUN-NAC	¥1,800
がんばれゴエモン2	¥1,800
がんばれゴエモン外伝	¥1,600
キテレツ大百科	¥2,400
★キャプテン翼Ⅱ	¥2,600
究極タイガー	¥2,000
★究協ハリキリスタジアムⅢ	¥3,600
★キングオブキングス	¥2,000
ギャラガ	¥1,500
ギャラクシアン	¥1,500
★ぎゅわんぶらぁ自己中心派	¥2,800

ファミコン

品名	買取価格
★ぎゅわんぶらぁ自己中心派2	¥3,000
★クォーターバックスクランブル	¥2,500
孔雀王	¥1,500
孔省王2	¥2,000
★グランドマスター	¥2,800
★グラディウスⅡ	¥2,000
クレイジー クライマー	¥1,800
グレムリン2	¥2,200
グレートタンク	¥1,600
★黒鉄ヒロシの勝馬伝説	¥2,500
クロスファイアー	¥2,000
ゲートイン馬券必勝学	¥2,800
ゲームパーティ	¥2,000
激亀忍者伝	¥2,000
激闘プロレス	¥1,800
ゲゲゲの鬼太郎2	¥1,500
★コズミックスポーツインソウル	¥2,400
コブラコマンド	¥1,500
コンフリクト	¥1,500
ゴーストバスターズ2	¥1,500
ゴジラ	¥2,400
ゴットスレイヤー	¥2,000
五目並べ	¥2,500
ゴルフ倶楽部バーディラッシュ	¥2,000
★ゴルフグランドスラム	¥4,200
ゴルフっ子オープン	¥1,500
サイドポケット	¥1,200
西遊記ワールド	¥1,500
西遊記ワールドⅡ	¥2,200
★サッカーウィナーズカップ	¥2,400
砂漠の狐	¥1,800
★三国志	¥3,200
★三国志Ⅱ	¥6,000
三国志 中原の覇者	¥2,200
★サンサーラナーガ	¥3,200
ザ・ブラックバス	¥1,800
ザ・ブラックバス2	¥2,000
ザ・マネーゲーム2	¥2,000
サンリオカーニバル	¥1,800
★シャドウブレイン	¥4,000
シャッフルパックカフェ	¥2,200
★上海	¥2,400
上海2	¥2,200
ジャッキーチェン	¥2,400
ジャンピングキッド	¥2,000
新・里見八犬伝	¥1,800
神仙伝	¥2,000
じゃじゃ丸撃魔伝	¥1,800
★雀豪	¥2,800
★ジャンボ尾崎のホールインワン	¥2,500
柔道ウォリアーズ	¥1,500
★じゅうべえくえすと	¥2,600
★人生劇場Ⅱ	¥3,500
スーパー魂斗羅	¥1,600
スーパーチャイニーズ2	¥2,000
★スーパーチャイニーズ3	¥3,000
スーパースタープロレスリング	¥2,200
スーパーマリオブラザーズ	¥1,800
★スーパーマリオブラザース3	¥3,200
★スーパーラクビー	¥2,800
★水滸伝	¥4,600
スペースインベーダー	¥2,200

ファミコン

品名	買取価格
スペースハリアー	¥1,800
SWAT	¥1,500
全米プロバスケット	¥2,000
ソフトボール天国	¥1,800
ソルスティス	¥2,000
タイトーグランプリ	¥2,200
★大航海時代	¥6,800
武田信玄	¥1,800
武田信玄2	¥2,200
田代まさしのプリンセスがいっぱい	¥1,500
★タッチダウンフィーバー	¥2,500
★谷川浩司の将棋指南2	¥3,000
★谷川浩司の将棋指南3	¥3,500
★大戦略	¥3,200
ダイナマイトボール	¥1,800
★ダウンタウン熱血行進曲	¥3,000
★ダウンタウン熱血物語	¥2,800
脱獄	¥1,800
ダブルドラゴン	¥2,000
ダブルドラゴン2	¥1,800
★ダブルドラゴン3	¥3,200
ダンジョン＆マジック	¥1,600
ダンジョンキッド	¥2,000
★ダークロード	¥2,800
チェイスHQ	¥2,200
チップとデールの大作戦	¥1,800
チャンピオンシップボーリング	¥2,000
中華大仙	¥2,000
千代の富士の大銀杏	¥2,400
ツインイーグル	¥2,400
★ツインビー3	¥2,600
釣りキチ三平	¥1,500
★テクモボウル	¥2,400
テクモワールドカップサッカー	¥2,400
鉄道王	¥2,500
★テトリス	¥2,600
天地を喰らう	¥1,800
★天地を喰らうⅡ	¥5,000
10ヤードファイト	¥1,500
闘将ラーメンマン	¥1,200
★ドクターマリオ	¥2,800
★トップガン	¥2,500
★トップガン2	¥2,800
ドラ・ドラ・ドラ	¥2,200
東風	¥2,400
ドナルドダック	¥2,000
ドラエモン	¥1,500
★ドラエモン ギガゾンビの逆襲	¥2,500
ドラゴンクエスト	¥2,000
ドラゴンクエストⅡ	¥1,500
ドラゴンクエストⅢ	¥1,800
★ドラゴンクエストⅣ	¥2,400
ドラゴンボール2	¥1,200
ドラゴンボール3	¥1,800
★ドラゴンボールZ	¥3,500
ドラゴンファイター	¥1,500
★ドラゴンズレアー	¥2,400
ドンドコドン	¥1,800
ナイトライダー	¥1,800
★中嶋悟のF-1ビーロー	¥2,800
ナポレオン戦記	¥1,500
★ナムコクラシック	¥2,600
★ナムコット麻雀Ⅲ	¥2,600

ファミコン

品名	買取価格
なんてったってベースボール	¥2,000
日本一の名監督	¥2,000
ニチブツ麻雀Ⅲ	¥2,400
忍者クルセイダース	¥1,800
忍者くん阿修羅の章	¥1,200
忍者らホイ！	¥2,000
忍者龍剣伝Ⅱ	¥2,000
★虹のシルクロード	¥2,800
★NYニャンキース	¥2,600
★熱血高校ドッジボール部	¥3,000
★熱血高校ドッジボール部サッカー編	¥3,200
NORTH & SOUTH	¥2,000
信長の野望 全国版	¥2,000
★信長の野望 戦国群雄伝	¥5,000
ハイウェイスター	¥2,000
バトルスタジアム	¥2,400
ハットリス	¥2,000
★爆笑／愛の劇場	¥2,600
★爆笑人生劇場	¥2,800
爆笑スターものまね四天王	¥2,200
★バトルフリート	¥2,800
バットマン	¥2,400
バルダーダッシュ	¥1,500
パーフェクトボーリング	¥1,800
パーマン	¥2,200
パチ夫くん	¥2,500
★パチ夫くん2	¥2,800
★パチ夫くん3	¥3,200
パックマン	¥1,800
パラメデス	¥1,800
★パラメデス2	¥2,800
パラレルワールド	¥1,800
パリダカールラリー	¥1,800
★パロディウス	¥3,000
パワーサッカー	¥1,800
パワーブレイザー	¥1,200
パンチアウト	¥2,000
飛龍の拳Ⅲ	¥2,000
ビックリマンワールド	¥2,000
ビバ・ラスベガス	¥2,000
ピンボールクエスト	¥1,500
★ファイティングゴルフ	¥2,500
ファイナルファンタジー	¥2,400
ファイナルファンタジーⅡ	¥2,000
ファイナルファンタジーⅢ	¥2,000
ファイナルミッション	¥1,500
★ファイナルラップ	¥2,600
ファイアーエンブレム	¥1,500
★ファミコンウォーズ	¥2,800
★ファミコン将棋竜王戦	¥3,500
★ファミコン名人戦	¥3,000
ファミコン野球盤	¥1,600
ファミコン・トップマネージメント	¥3,200
ファミスタ'90	¥1,800
★ファミスタ'91	¥2,400
ファミリークイズ	¥1,800
★ファミリーサーキット	¥2,400
★ファミリーサーキット'91	¥3,800
ファミリージョッキー	¥1,600
★ファミリーテニス	¥1,800
ファミリーピンボール	¥1,600
ファミリーボクシング	¥1,600
★ファミリー麻雀	¥2,300

キリトリセン

申し込み書 ベーマガ4月号

住所	〒	TEL	
氏名		年令	保護者　印
振込先	銀行　支店	郵便振替 通帳記号	都道府県　郵便局　の
口座	1. 普通　2. 当座	通帳番号	
口座名義	フリガナ		

※18才未満の方は必ず、保護者の署名と印をもらってください。無い場合は着払いにて返送します。

キリトリセン

ここにないソフトも買取りしています。お電話ください。

新品・中古の通信販売もします。
送料　ソフト¥500より／ハード¥1,000より

買取り専用………… 06-634-0012
通信販売専用………… 06-647-1198
ファミコンテレホンサービス専用 06-634-1198

送り先　〒542　大阪市中央区難波千日前6-7
㈱アイ・ツー通販部

これがアイ・ツーの4大特典だ!!

特典1 5本以上ソフトを送ってくれた人には、送料サービス。

特典2 5本以上ソフトを送ってくれた人には、1本につき100円UP。

特典3 ★を10本以上送ってくれた人には 3,000円の特別ボーナス。

特典4 発売日より15日以内にソフトがとどけば通常買取り価格より500円UP。
（ゲームボーイ・ゲームギア ソフトは除く）

ゲームボーイ

品名	買取価格
アメリカ横断ウルトラクイズ	¥1,400
R・TYPE	¥1,500
★ウイザードリー外伝	¥2,500
SDガンダム外伝	¥1,600
F-1スピリット	¥1,600
F-1レース	¥1,400
鬼が島パチンコ店	¥1,500
★SAGA2	¥2,500
★スーパー桃太郎電鉄	¥3,000
スパルタンX	¥1,400
タートルズ	¥1,500
ちびまる子ちゃん	¥1,200
ツインビーだ!	¥1,400
テトリス	¥1,000
Dr. マリオ	¥1,600
ドルアーガの塔	¥1,400
熱血硬派くにお君	¥1,600
★信長の野望	¥2,500
バブルボブル	¥1,600
パワーミッション	¥1,000
ファミスタ	¥1,500
ボンバーボーイ	¥1,500

NEO・GEO

品名	買取価格
サイバーリップ	¥12,500
JOY JOY KID	¥10,000
スーパースパイ	¥12,500
ベースボールスターズ	¥11,000
ニンジャコンバット	¥12,000
マジシャンロード	¥10,000
リーグボーリング	¥11,000
ラギ	¥11,000

ゲームギア

品名	買取価格
コラムス	¥1,200
サイキックワールド	¥1,500
ザ・プロ野球'91	¥1,500
G-LOC	¥1,500
スーパーゴルフ	¥1,800
上海Ⅱ	¥1,200
ジャンクション	¥1,500
ドラゴンクリスタル	¥1,500
タイトーチェイスHG	¥1,600
デビリッシュ	¥1,800
パターゴルフ	¥1,500
パックマン	¥1,500
ポップブレイカー	¥1,600
琉球	¥1,500

スーパーファミコン

品名	買取価格
アクトレイザー	¥3,800
F-ZERO	¥4,000
SDグレイトバトル	¥4,000
★エリア88	¥4,800
★ガデュリン	¥4,800
グラディウスⅢ	¥4,500
スーパーマリオワールド	¥4,000
★ジャンボ尾崎のホールインワン	¥5,300
★ドラッケン	¥5,500
パイロットウイングス	¥4,000
★遥かなるオーガスタ	¥6,000
★BIG RAN	¥5,200
ファイナルファイト	¥5,500
ポピュラス	¥4,800
ボンバザル	¥3,600

ファミコン

品名	買取価格
ファンタジーゾーン2	¥1,500
★フリートコマンダー	¥2,800
プレジデントの選択	¥3,000
プレデター	¥1,600
ヘビーバレル	¥1,600
ヘラクレスの栄光Ⅱ	¥1,500
ベガスコレクション	¥1,600
ベストプレープロ野球'90	¥2,000
ホームランナイター'90	¥1,800
北斗の拳Ⅲ	¥1,800
★北斗の拳Ⅳ	¥3,600
★ホトトギス	¥2,500
本将棋	¥2,200
本命	¥2,500
★ボールトゥフィニッシュ	¥2,500
★ボンバーマンⅡ	¥3,000
★マイト&マジック	¥3,000
まじかるキッズ どろぴー	¥2,200
麻雀大会	¥3,200
マーダクラブ	¥1,800
マジックジョン	¥1,600
★まぁあじゃんべんちゃぁ麻雀戦記	¥2,000
マダラ	¥1,600
魔天童子	¥2,000
マジックダーツ	¥2,500
水島新司の大甲子園	¥2,600
ミッキーマウス	¥1,800
★ミニパット	¥3,000
ムサシの冒険	¥2,200
明治維新	¥1,800
★女神転生Ⅱ	¥3,200
メジャーリーグ	¥1,600
メタルフレーム	¥2,200
★メタルマックス	¥3,200
メルヴィルの炎	¥1,200
モアイくん	¥2,000
燃えるお兄さん	¥1,800
燃えろプロサッカー	¥1,800
燃えプロ'90	¥2,200
もっともあぶない刑事	¥1,600
★桃太郎伝説	¥2,600
★桃太郎電鉄	¥2,800
★森田の将棋	¥3,200
山村美紗 京都財テク殺人事件	¥2,600
四人打ち麻雀	¥2,400
ラフ	¥1,500
リトルマジック	¥1,800
レーサーミニ四駆	¥1,800
霊幻道士	¥1,500
★レインボーアイランド	¥2,200
レジェンドオブヒーロー	¥1,800
ロードマン	¥1,500
ロードオブキング	¥1,500
★ロックマン	¥3,200
★ロックマン2	¥2,800
★ロックマン3	¥3,000
ロボコップ	¥1,800
★ワールドスーパーテニス	¥2,000
ワールドボクシング	¥2,000
ワイワイワールド2	¥2,000
★ワギャンランド	¥2,500
★ワギャンランド2	¥2,400
わんぱくダック夢冒険	¥1,800

PCエンジン

品名	買取価格
R・TYPEⅠ	¥1,000
R・TYPEⅡ	¥1,500
★アウトラン	¥3,000
★アフターバーナーⅡ	¥3,000
★アドベンチャーアイランド	¥2,800
暗黒伝説	¥2,000
アヴェンジャー(CD)	¥2,400
イメージファイト	¥2,000
★イースⅠ・Ⅱ(CD)	¥3,500
★イースⅢ(CD)	¥4,200
★1943改	¥3,800
★ヴァリスⅡ(CD)	¥3,000
★ヴァリスⅢ(CD)	¥2,800
うる星やつら(CD)	¥2,800
★エアロブラスター	¥2,800
★エグザイル 時の狭間に(CD)	¥4,000
★エターナル・シティ	¥3,500
S.C.I	¥2,800
★F-1サーカス	¥3,800
★F-1トリプルバトル	¥3,200
オペレーションウルフ	¥2,600
★オルディネス(SG)	¥3,500
★ガタッシュ	¥3,000
かっとび宅急便	¥2,400
★GULCLIGHT-TDF2(CD)	¥3,000
キックボール	¥2,400
究極タイガー	¥1,600
★クイズアベニュー	¥2,800
★クイズまるごとTHEワールド(CD)	¥2,800
クラックス	¥2,000
クロスワイバー	¥2,600
コズミックファンタジー(CD)	¥2,400
★コズミックファンタジーⅡ(CD)	¥3,500
ゴモラスピード	¥1,800
★サイレント デバッカーズ	¥3,000
★ザ・プロ野球(CD)	¥2,800
★三国志 英傑天下に臨む(CD)	¥4,800
サンダーブレード	¥2,800
最後の忍道	¥2,400
★サイバーナイト	¥3,000
★将棋初段一直線	¥3,000
ジャッキーチェン	¥2,400
シンドバット 地底の魔宮	¥1,800
地獄めぐり	¥2,000
雀偵物語(CD)	¥2,400
スーパースターソルジャー	¥1,800
★スーパー大旋風(CD)	¥3,500
スーパーダライアス(CD)	¥2,800
スーパーバレーボール	¥2,600
★スーパー桃太郎電鉄	¥3,000
★スプラッシュレイク(CD)	¥3,000
スプラッターハウス	¥1,800
関ヶ原	¥2,400
ゼビウス	¥2,500
★ゼロヨンチャンプ	¥3,400
ソルビアンカ(CD)	¥2,200
タイトーチェイス(CD)	¥1,800
大旋風	¥2,000
大地くんクライシス	¥2,200
大魔界村(SG)	¥2,000
★ダウンロードⅡ	¥3,000
TITAN	¥2,600
★ダライアスプラス	¥3,000
ダブルリング	¥2,000
★チャンピオンレスラー	¥2,800
超絶倫人ベラボーマン	¥1,800
★天外魔境ジライア(CD)	¥2,800
天聖龍	¥2,600
デコボコ伝説(CD)	¥2,400
デジタルチャンプ	¥1,800
デスブリンガー(CD)	¥1,800
デビルクラッシュ	¥2,000
★デッドムーン	¥3,500
★TVスポーツフットボール	¥3,200
虎への道	¥1,500
ドンドコドン	¥1,800
ナグザットオープン	¥2,400
ナグザットスタジアム	¥2,400
★熱血高校ドッジボール部PC	¥2,800
★ハイグレネーダー(CD)	¥3,400
バイオレントソルジャー	¥2,200
★バスティール(CD)	¥2,600
パズルボーイ	¥2,500
バーニングエンジェル	¥2,800
はにいいんざろーど	¥1,800
★パラソルスター	¥3,500
バットマン	¥2,400
パワーリーグⅢ	¥2,500
★パチ夫くん 幻の伝説(CD)	¥6,200
P47	¥2,000
PC原人	¥1,500
★ファイアープロレスリング	¥3,000
★ファイナルブラスター	¥2,800
★ファイナルマッチテニス	¥3,500
★フォーメーションサッカー	¥2,800
不思議の夢のアリス	¥2,600
★プロ野球ワールドスタジアム'90	¥3,000
★ヘルファイアー	¥3,000
ボンバーマン	¥2,600
★麻雀学園 東間宗四郎	¥5,200
麻雀学園 マイルド	¥2,000
魔界プリンスどらぼっちゃん	¥2,600
★魔笛伝説アストラリウス(CD)	¥3,200
★魔晶伝説ラ・ヴァル(CD)	¥3,800
★マンホール(CD)	¥3,000
★マスター・オブ・モンスターズ(CD)	¥3,600
みつばち学園(CD)	¥2,000
★迷宮島スペシャル	¥3,000
メルヘンメイズ	¥2,400
桃太郎活劇	¥2,500
桃太郎伝説ターボ	¥1,800
★桃太郎伝説Ⅱ	¥3,200
USAプロバスケット	¥2,400
遊々人生	¥1,800
★ラストハルマゲドン(CD)	¥3,500
らんま1/2(CD)	¥2,500
ラビオ・レプススペシャル	¥2,400
レギオン(CD)	¥2,200
★レジェンド オブ ヒーロー トンマ	¥3,200
ロードランナー	¥1,800
ワールドコート	¥1,800
わいわい麻雀	¥1,800
ワールドビーチバレー	¥2,000
★ワラビー!!	¥2,500
★ワルキューレの伝説	¥2,800

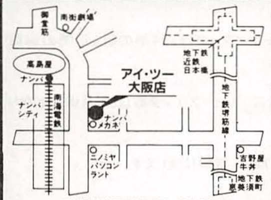
メガドライブ

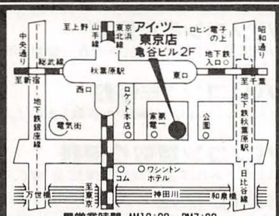
品名	買取価格
アイラブミッキーマウス	¥2,200
アクシスFZ戦記	¥2,200
アトミックロボキッド	¥1,800
★アフターバーナーⅡ	¥3,000
★アンビジョン オブ シーザー	¥4,200
★ヴェリスⅢ	¥4,200
★ヴェリテックス	¥2,800
ヴォルフィード	¥1,800
★エアロブラスター	¥3,000
★火激	¥3,600
ガイアレス	¥2,500
片山まさゆきの麻雀道場	¥2,800
★究極タイガー	¥3,500
キューティ鈴木のリングサイドエンジェル	¥2,500
クラックス	¥1,800
クラックダウン	¥2,000
グラナダ	¥2,500
ゲイングランド	¥2,500
ゴーストバスターズ	¥2,000
コラムス	¥2,500
サイバーボール	¥2,500
鮫・鮫・鮫	¥2,500
サンダーフォースⅢ	¥2,600
★斬 夜叉円舞曲	¥2,800
シャドーダンサー	¥2,600
★ジョーモンタナのフットボール	¥2,800
★ジノーグ	¥2,800
★シャイニング&ザ・ダグネス	¥3,000
★雀偵物語	¥3,500
★スーパー大戦略	¥3,500
スーパーハングオン	¥2,000
★スーパーモナコGP	¥3,200
スタークルーザー	¥2,500
ストライダー飛龍	¥2,500
★ゼロウイング	¥3,000
大旋風	¥2,000
★ダライアスⅡ	¥3,600
デンジャラスシード	¥2,500
★ティノランド	¥2,800
ハードドライビング	¥2,500
バーニングフォース	¥2,500
バトルゴルファー唯	¥2,500
★バハムート戦記	¥3,300
バットマン	¥2,000
ファイナルブロー	¥2,000
FATMAN	¥1,800
ファンタジースターⅡ	¥1,200
ファンタジースターⅢ	¥1,000
フェリオス	¥1,800
ヘビーユニット	¥2,000
ヘルファイター	¥2,000
★魔物ハンター妖子 第7の警鐘	¥2,800
★マスター オブ ウエポン	¥3,200
武者アレスタ	¥2,500
ムーンウォーカー	¥2,400
メガパネル	¥1,800
モンスターレア	¥2,400
レインボーアイランド	¥2,500
★レッスルボール	¥2,800
★ワードナーの森 スペシャル	¥3,200
★ワールドカップサッカー	¥2,800

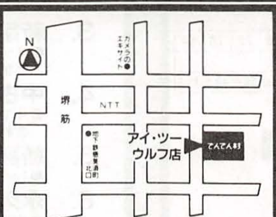
本体買取り

本体	価格
●スーパーファミコン	¥20,000
●ファミコン	¥ 5,000
●ディスクシステム	¥ 1,000
●旧ツインファミコン	¥10,000
●NEWツインファミコン	¥12,000
●PCエンジン	¥ 9,000
●コアグラフィックス	¥12,000
●スーパーグラフィックス	¥16,000
●PCエンジンシャトル	¥ 7,000
●CD-ROM²システムVer1.	¥21,000
●CD-ROM²システムVer2.	¥27,000
●PCエンジンGT	¥28,000
●メガドライブ	¥ 8,000
●ゲームギア	¥10,000
●LYNX	¥ 8,000
●NEO、GEO	¥28,000
●ゲームボーイ	¥ 6,500

※付属品が全てありの価格です。 ※使用状態により変動します。







Sofmap
株式会社ソフマップ
年中無休

TV 日本テレビ、TBS、フジテレビ、テレビ朝日、テレビ東京系列でCM放映中!!
直営15店舗

ただ物を売るのではありません。
心を売るのでもありません。
私たちがお届けしたいのは満足感です。
お客様が何を望み、どう応えれば
喜んでもらえるのか。
私たち一人一人がいつもお客様の立場になって考える。
私たちの仕事はそこから出発しています。

安心をお届けします。



No.1システム

●ただ今、30万円以上お買い上げのお客様には、パソコンを100%活用するためのノウハウがぎっしり詰まったビデオソフト3種類(Macintosh入門編、デザイナー編、ビジネス編)のうちのお好きなソフトをプレゼント!ソフトのみご希望の方は、実費¥2,900にておわけしております。

品切れの際は、御容赦下さい。

高価な品物だから、ショップも慎重に選びたい。

No.1 クレジットシステム

1. 9ヶ月先からのお支払いOK
スキップクレジットを御利用になれば支払い開始月を1ヶ月から、最長9ヶ月先までおくらせる事が出来ます。

2. 月々¥1,000からのお支払いOK
月々のお支払い金額の設定が¥1,000からOK。

3. 84回払いもOK
お客様のプランに合わせて、1回から最長84回まで支払い回数をお選びいただけます。

4. ステップアップクレジット
お客様のプランに合わせて、毎月のお支払い金額を徐々に増やしていくシステムです。例えば、1年目は¥3,000、2年目は¥6,000というように、御自由に設定することができます。

5. ボーナス10回払いもOK
毎月の支払いは0(ゼロ)、ボーナス時のみのお支払いでクレジットが御利用になれます。回数は1,2回の他、4・6・8・10回払いまでOK。

6. 業界No.1の低金利

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84
他社金利	3.0	4.0	5.0	7.0	9.0	11.0	13.5	14.5	16.0	21.0	23.5	31.0	32.0	35.5	38.5				
Sofmap金利	2.5	3.5	4.5	6.0	6.0	9.0	12.0	12.0	12.5	17.5	17.5	22.0	23.0	28.5	29.5	36.0	38.0	42.5	45.5

7. カードクレジット
各種クレジットカードが店頭だけでなく、通信販売でも御利用になれます。詳しくはお気軽にお問い合わせ下さい。

8. カレッジクレジット
保証人なしで、学生の方でもクレジットが御利用できます。(20歳以上)

No.1 下取りシステム

お持ちの機種を下取りに出して新品に買替えようと思っている方、ソフマップに御相談下さい。買取り価格がどこよりも高く、新品の販売価格がどこよりも安いから、当然どこよりもお得な条件でお買求めいただけます。又、差額を商品券でお支払いもできます。

No.1 配送システム

1. 到着日指定、夜間配送システム
お客様のご都合に合わせて配送させていただきます。機種によっては、夜間配送できないものがあります。

2. 代金引換システム(要手数料)
係員が品物をお届けに行きますので、その時にお支払い下さい。(10万円以下に限ります。)

No.1 サポートシステム

1. 代替機無料貸出システム
●突然故障が生じても、その修理期間中、ソフマップは代替機を無料貸出しいたします。

2. 初期不良交換期間3ヶ月
●万一、お届けした商品が不良の場合、お買い上げ日より3ヶ月以内なら、同等品と即交換致します。

3. 新品パソコン5年保証
●メーカー保証が1年の場合、メーカー保証1年＋ソフマップ保証4年の計5年間の保証となります。

4. 中古パソコン1年保証
●中古パソコン本体は、1年間保証致します。(ディスプレイ・プリンタ等は6ヶ月保証となります)

5. 新品パソコン買取り保証
●1ヶ月以内であれば必ず買取り保証金額で、下取り、買取り致します。

6. 永久買取り保証
●古くなったパソコン、スクラップ寸前のパソコンでもOK! どんなパソコンでも、どこよりも高く買い取ります。

NEC・FUJITSU・SHARP・EPSON・SANYO・TOEI・TOSHIBA・MITSUBISHI・Star・Canon・ACCEL

Sofmap 夏のボーナス一括払い受け付け中!!

For Computer Communication Age

株式会社ソフマップ　永久買取り保証　月々¥1,000からのお支払いOK!

御予算30万円までのおすすめセット

NEC PC-9801DX

CPU80286搭載、ユーザーズメモリ640Kバイト標準装備、FM音源3和音SSG音源3和音のサウンド機能を標準装備

クレジットNo.B1　月々¥1,900から

品目	価格
PC-9801DX2/U2〈本体〉	¥Sofmap特価
PC-KD882〈ドットピッチ0.31、15″カラーディスプレイ〉	¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット	¥Sofmap特価
標準価格¥412,800	Sofmap特価¥263,500

月々	ボーナス
¥1,900×72回	ボーナス ¥20,000×12回
¥5,300×48回	ボーナス ¥10,000×8回
¥7,000×48回	ボーナス なし
¥8,900×36回	ボーナス なし
¥12,700×24回	ボーナス なし

NEC PC-9801DX

クレジットNo.B72　月々¥0,000から

品目	価格
PC-9801DX2/U2〈本体〉	¥Sofmap特価
PC-TV454〈ドットピッチ0.35、15″カラーCRT〉	¥Sofmap特価
PC-9872R〈純正マウス〉	¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット	¥Sofmap特価
標準価格¥451,300	Sofmap特価¥291,500

月々	ボーナス
¥2,200×60回	ボーナス ¥25,000×10回
¥5,500×36回	ボーナス ¥25,000×6回
¥7,600×48回	ボーナス なし
¥10,500×24回	ボーナス ¥20,000×4回
¥13.800×24回	ボーナス なし

NEC PC-98DO+

CPUV30ユーザーズメモリ640K98.99両モード対応

クレジットNo.B40　月々¥3,300から

品目	価格
PC-98DO〈本体〉	¥Sofmap特価
PC-KD862S〈14″カラーディスプレイ〉	¥Sofmap特価
ゲームソフト2本〈定価¥9,800以下のお好きなソフト〉	¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈5″2D×10枚〉	¥Sofmap特価
標準価格¥578,800	Sofmap特価¥267,000

月々	ボーナス
¥3,300×84回	ボーナス ¥10,000×14回
¥4,900×84回	ボーナス なし
¥6,100×60回	ボーナス なし
¥7,300×48回	ボーナス なし
¥9.200×36回	ボーナス なし

NEC PC-98HA

CPUV50液晶ディスプレイキーボード一体型、1.25MBドライブ内臓

クレジットNo.B77　月々¥3,100から

品目	価格
PC-9801HA〈本体〉	¥Sofmap特価
PC-98HA-01〈ドッキングステーション〉	¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉	¥Sofmap特価
標準価格¥253,000	Sofmap特価¥178,700

月々	ボーナス
¥3,100×84回	ボーナス なし
¥3,900×60回	ボーナス なし
¥5,900×36回	ボーナス なし
¥8,400×24回	ボーナス なし
¥12.500×12回	ボーナス ¥20,000×2回

EPSON PC CLUB

CPU80286、10MHZ、ノーウエイトスピーカー内臓サウンド機能、拡張スロット(4スロット)装備

クレジットNo.B64　月々¥3,400から

品目	価格
PC-286C・STD〈本体〉	¥Sofmap特価
CR-4000〈ドットピッチ0.31、14″カラーノングレア〉	¥Sofmap特価
一太郎ver4.3〈日本語ワードプロセッサ〉	¥Sofmap特価
PCCRS〈モニタースタンド〉	¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈3 5″2HD×10枚〉	¥Sofmap特価
標準価格¥277,800	Sofmap特価¥192,000

月々	ボーナス
¥3,400×84回	ボーナス なし
¥4,200×60回	ボーナス なし
¥6,300×36回	ボーナス なし
¥9,000×24回	ボーナス なし
¥17,000×12回	ボーナス なし

EPSON PC・ONE

PC初のプリンター一体型CPU80286クロック10MHZ、ノーウエイト、ユーザーズメモリ640Kバイト

クレジットNo.B65　月々¥2,000から

品目	価格
PC-286LP・STD〈本体〉	¥Sofmap特価
PCLPCSF〈カットシートフィーダ〉	¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈3 5″2HD×10枚〉	¥Sofmap特価
標準価格¥328,000	Sofmap特価¥257,500

月々	ボーナス
¥2,000×84回	ボーナス ¥15,000×14回
¥5,000×72回	ボーナス なし
¥6,600×48回	ボーナス なし
¥8,800×24回	ボーナス ¥20,000×4回
¥12,100×24回	ボーナス なし

EPSON PC-286VG

CPU80286、16MHZ、Nowait80MBHDD内臓可能

クレジットNo.B7　月々¥2,300から

品目	価格
PC-286VG・STD〈本体〉	¥Sofmap特価
CR-4000〈ドットピッチ0.31、14″カラーディスプレイ〉	¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉	¥Sofmap特価
標準価格¥367,800	Sofmap特価¥228,000

月々	ボーナス
¥2,300×84回	ボーナス ¥10,000×14回
¥4,400×72回	ボーナス なし
¥5,900×48回	ボーナス なし
¥7,500×36回	ボーナス なし
¥10.700×24回	ボーナス なし

SHARP X68000 PRO II

CPU6800、クロック10MHZメインメモリ1M

クレジットNo.B48　月々¥2,600から

品目	価格
CZ-653C〈本体〉	¥Sofmap特価
CZ-605D〈ドットピッチ0.39、15″カラーディスプレイ〉	¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉	¥Sofmap特価
標準価格¥405,000	Sofmap特価¥お電話にて

月々	ボーナス
¥2,600×84回	ボーナス ¥15,000×14回
¥3,800×60回	ボーナス ¥15,000×10回
¥5,900×48回	ボーナス ¥10,000×8回
¥9,600×36回	ボーナス なし
¥12.100×24回	ボーナス ¥10,000×4回

御予算30万～35万円までのおすすめセット

NEC PC-9801DX

クレジットNo.B3　月々¥4,400から

品目	価格
PC-9801DX2/U2〈本体〉	¥Sofmap特価
PC-KD882〈ドットピッチ0.31、15″カラーディスプレイ〉	¥Sofmap特価
一太郎ver4〈日本語ワードプロセッサ〉	¥Sofmap特価
PC-9872R〈純正マウス〉	¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット	¥Sofmap特価
標準価格¥430,800	Sofmap特価¥310,000

月々	ボーナス
¥4,400×72回	ボーナス ¥10,000×12回
¥8,100×48回	ボーナス なし
¥10,300×36回	ボーナス なし
¥13,200×24回	ボーナス ¥10,000×4回
¥14,800×24回	ボーナス なし

NEC PC-9801DX

クレジットNo.B4　月々¥1,900から

品目	価格
PC-9801DX2/U2〈本体〉	¥Sofmap特価
CVC-4681〈ドットピッチ0.31ノングレア、チルト台付〉	¥Sofmap特価
JP-100〈24ピン80桁ドットインパクト漢字プリンタ〉	¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット	¥Sofmap特価
標準価格¥487,600	Sofmap特価¥298,300

月々	ボーナス
¥1,900×60回	ボーナス ¥28,000×10回
¥3,300×60回	ボーナス ¥20,000×10回
¥4,900×36回	ボーナス ¥30,000×6回
¥9,300×24回	ボーナス ¥30,000×4回
¥14,300×24回	ボーナス なし

NEC PC-9801DX

クレジットNo.B6　月々¥2,800から

品目	価格
PC-9801DX2/U2〈本体〉	¥Sofmap特価
PC-KD882〈ドットピッチ0.31、15″カラーディスプレイ〉	¥Sofmap特価
PC-PR150T〈10″カラー熱転写プリンタ〉	¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット	¥Sofmap特価
標準価格¥477,600	Sofmap特価¥311,500

月々	ボーナス
¥2,800×84回	ボーナス ¥16,000×14回
¥5,200×60回	ボーナス ¥10,000×10回
¥8,100×48回	ボーナス なし
¥10,300×36回	ボーナス なし
¥14.800×24回	ボーナス なし

NEC PC-9801DX

クレジットNo.B51　月々¥2,500から

品目	価格
PC-9801DX2/U2〈本体〉	¥Sofmap特価
PC-KD882〈ドットピッチ0.31 15″カラーディスプレイ〉	¥Sofmap特価
BJ-10V〈ノートサイズのバブルジェットプリンタ〉	¥Sofmap特価
PS-98-019-HMW〈MS-DOS3 3C基本セット〉	¥Sofmap特価
プリンターケーブル	¥Sofmap特価
PC-9872R〈純正マウス〉	¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット	¥Sofmap特価
標準価格¥503,400	Sofmap特価¥339,830

月々	ボーナス
¥2,500×60回	ボーナス ¥30,000×10回
¥6,100×84回	ボーナス なし
¥9,000×48回	ボーナス なし
¥11,400×36回	ボーナス なし
¥16,300×24回	ボーナス なし

NEC PC-9801DS

32ビットCPU386SX搭載、拡張スロット4スロット内臓FDD3.5インチ5インチ2タイプ

クレジットNo.B52　月々¥2,700から

品目	価格
PC-9801DS2/U2〈本体〉	¥Sofmap特価
PC-KD882〈ドットピッチ0.31、15″カラーディスプレイ〉	¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット	¥Sofmap特価
標準価格¥452,800	Sofmap特価¥313,500

月々	ボーナス
¥2,700×84回	ボーナス ¥18,000×14回
¥5,700×84回	ボーナス なし
¥7,100×60回	ボーナス なし
¥10,600×36回	ボーナス なし
¥15.300×24回	ボーナス なし

EPSON PC-386M

CPU386SX™、16MHz Nowait1M/ 640Kバイト両用3.5インチFDD2基標準装備タイプ

クレジットNo.B61　月々¥2,700から

品目	価格
PC-386M・STD〈本体〉	¥Sofmap特価
CR-4000〈ドットピッチ0.31 14″カラーノングレア〉	¥Sofmap特価
AP-600PC〈10″24ドット熱転写カラープリンタ〉	¥Sofmap特価
PC-286MS2〈純正マウス〉	¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈3 5″2HD×10枚〉	¥Sofmap特価
標準価格¥498,400	Sofmap特価¥345,280

月々	ボーナス
¥2,700×84回	ボーナス ¥20,000×14回
¥4,400×84回	ボーナス ¥10,000×14回
¥5,800×60回	ボーナス ¥10,000×10回
¥8,900×48回	ボーナス なし
¥11.300×36回	ボーナス なし

SHARP X68000 SUPER

CPU68000(10MHZ)、80C51メインメモリ2MB(最大12MBまで拡張可)

クレジットNo.B9　月々¥2,200から

品目	価格
CZ-604〈本体〉	¥Sofmap特価
CZ-606D〈ドットピッチ0.31、14″カラーディスプレイ〉	¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉	¥Sofmap特価
標準価格¥432,800	Sofmap特価¥お電話にて

月々	ボーナス
¥2,200×60回	ボーナス ¥30,000×10回
¥4,100×84回	ボーナス ¥10,000×14回
¥6,400×72回	ボーナス なし
¥8,500×48回	ボーナス なし
¥10.900×36回	ボーナス なし

FUJITSU FM TOWNS 20F

3 5インチFDD2基、メインメモリ2M

クレジットNo.B38　月々¥1,500から

品目	価格
FM-TOWNS-20F〈本体〉	¥Sofmap特価
FMT-DP533〈14″カラー0.39ドットピッチ〉	¥Sofmap特価
FMT-KB105/205〈テンキーボード〉	¥Sofmap特価
B276A010〈システムソフト〉	¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈3 5″2HD×10枚〉	¥Sofmap特価
標準価格¥475,800	Sofmap特価¥お電話にて

月々	ボーナス
¥1,500×84回	ボーナス ¥25,000×14回
¥4,700×72回	ボーナス ¥10,000×12回
¥7,100×60回	ボーナス なし
¥10,700×36回	ボーナス なし
¥15.400×24回	ボーナス なし



プランに合わせて自由自在!

お客様が10人いらっしゃれば、10通りのパソコンの選び方があっていいのではないか…。価格、機種の特徴、用途etc.様々なファクターから最も御自身に合ったパソコンをお選びいただくことが、快適なパソコンライフの早道ではないかとソフマップは考えます。

ソフマップクレジットはベーシックな組合せにしてありますので、他に必要なものがあれば自由に追加する事が出来ます。又、お支払い回数や組合せの変更も自由自在ですので、プランに合わせてお選び頂けます。ソフマップはパソコンを通じて、お客様の末永きパートナーになりたいと願っています。



全国出張サービス

富士通FM-TOWNSをお買い上げのお客様に限り万一故障が生じた場合には、サービスマンが全国どこへでもお伺い致します。

Sofmap 月々のお支払いは¥1,000からOK！回数も1回～84回まで自由

For Computer Communication Age

株式会社ソフマップ　ボーナスのみ1・2・4・6・8・10回払いもOK！　カレッジクレジット

御予算45万円以上のおすすめセット

NEC PC-9801DX　月々¥4,300から

クレジットNo.B13

- PC-9801DX2/U2〈本体〉……¥Sofmap特価
- XC-1498CⅡ〈14″カラーディスプレイ、チルトスタンド付〉…¥Sofmap特価
- PC-PR201/65A〈15″ドットインパクトプリンター〉¥Sofmap特価
- PD-100RS〈100RB外付ハードディスク〉……¥Sofmap特価
- PC-9872R〈純正マウス〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット……¥Sofmap特価

標準価格¥823,000　Sofmap特価¥520,500

月々	ボーナス
¥4,300×84回	ボーナス ¥30,000×14回
¥6,100×72回	ボーナス ¥25,000×12回
¥8,200×60回	ボーナス ¥20,000×10回
¥10,200×72回	ボーナス なし
¥13,700×48回	ボーナス なし

NEC PC-9801DA　月々¥4,100から

クレジットNo.B15

- PC-9801DA2/U2〈本体〉……¥Sofmap特価
- PC-KD881〈ドットピッチ0.28、ノングレア15″CRT〉…¥Sofmap特価
- PC-PR1000〈日本語ページプリンタ240ドット〉…¥Sofmap特価
- PC-PR1000-11〈トナーカートリッジ〉……¥Sofmap特価
- 一太郎ver4.3〈日本語ワードプロセッサ〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット……¥Sofmap特価

標準価格¥967,000　Sofmap特価¥652,300

月々	ボーナス
¥4,100×60回	ボーナス ¥60,000×10回
¥5,500×84回	ボーナス ¥35,000×14回
¥7,500×72回	ボーナス ¥30,000×12回
¥11,300×84回	ボーナス なし
¥14,100×60回	ボーナス なし

NEC PC-9801DA　月々¥3,200から

クレジットNo.B17

- PC-9801DA2/U2〈本体〉……¥Sofmap特価
- PC-KD882〈15″カラーディスプレイ、ドットピッチ0.31〉……¥Sofmap特価
- PC-PR150VH〈48ドット熱転写漢字プリンタ〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット……¥Sofmap特価

標準価格¥642,600　Sofmap特価¥453,800

月々	ボーナス
¥3,200×60回	ボーナス ¥40,000×10回
¥4,600×84回	ボーナス ¥20,000×14回
¥6,200×72回	ボーナス ¥15,000×12回
¥7,900×84回	ボーナス なし
¥9,800×60回	ボーナス なし

NEC PC-9801DA　月々¥4,300から

クレジットNo.B71

- PC-9801DA2/U2〈本体〉……¥Sofmap特価
- CU-14FD〈ドットピッチ0.31、14″カラーディスプレイ〉…¥Sofmap特価
- JP-100〈24ピン80桁ドットインパクトプリンタ〉……¥Sofmap特価
- CRC-MH4B〈40MB外付ハードディスク〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット……¥Sofmap特価

標準価格¥707,400　Sofmap特価¥484,400

月々	ボーナス
¥4,300×84回	ボーナス ¥25,000×14回
¥7,200×60回	ボーナス ¥20,000×10回
¥8,400×84回	ボーナス なし
¥10,500×60回	ボーナス なし
¥15,900×36回	ボーナス なし

NEC PC-9801DA　月々¥3,700から

クレジットNo.B11

- PC-9801DA2/U2〈本体〉……¥Sofmap特価
- PC-KD882〈ドットピッチ0.31、15″カラーディスプレイ〉……¥Sofmap特価
- PC-PR201/60A〈15″24ドットカラー漢字プリンタ〉…¥Sofmap特価
- PC-9872R〈純正マウス〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット……¥Sofmap特価

標準価格¥710,800　Sofmap特価¥502,800

月々	ボーナス
¥3,700×84回	ボーナス ¥30,000×14回
¥5,900×60回	ボーナス ¥30,000×10回
¥8,700×84回	ボーナス なし
¥10,900×60回	ボーナス なし
¥12,900×48回	ボーナス なし

NEC PC-9801DS　月々¥2,700から

クレジットNo.B110

- PC-9801DS2/U2〈本体〉……¥Sofmap特価
- PC-KD882〈ドットピッチ0.31、15″カラーデイスプレイ〉¥Sofmap特価
- PC-PR201/45〈15″ドットインパクトプリンター〉……¥Sofmap特価
- Cフラット〈40MBHDD〉……¥Sofmap特価
- PC-9872R〈純正マウス〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈3、5″2HD×10枚〉¥Sofmap特価

標準価格¥665,800　Sofmap特価¥476,300

月々	ボーナス
¥2,700×84回	ボーナス ¥35,000×14回
¥5,600×60回	ボーナス ¥30,000×10回
¥8,500×84回	ボーナス なし
¥11,000×36回	ボーナス ¥30,000×6回
¥17,900×24回	ボーナス ¥30,000×4回

SHARP X68000 SUPER-ED　月々¥3,300から

集積度を高めた"マンハッタンシェイプ"3Mの大容量メモリ、SX-WINDOW搭載

クレジットNo.B24

- PC-623C-TN〈本体〉……¥Sofmap特価
- CZ-613D-TN〈15″ドットピッチ0.31〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥615,000　Sofmap特価¥お電話にて

月々	ボーナス
¥3,300×84回	ボーナス ¥30,000×14回
¥5,100×72回	ボーナス ¥25,000×12回
¥6,700×72回	ボーナス ¥15,000×12回
¥8,300×84回	ボーナス なし
¥10,400×60回	ボーナス なし

FUJITSU FM TOWNS 40H　月々¥3,100から

3.5インチFDD2基、ハードディスク40MB内臓メインメモリ2M

クレジットNo.B39

- FM-TOWNS40H〈本体〉……¥Sofmap特価
- FMT-DP534〈14″カラー0.28ドットピッチ〉……¥Sofmap特価
- FMT-KB105/205〈テンキーボード〉……¥Sofmap特価
- B276A010〈システムソフト〉……¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉¥Sofmap特価

標準価格¥592,000　Sofmap特価¥お電話にて

月々	ボーナス
¥3,100×60回	ボーナス ¥40,000×10回
¥6,500×36回	ボーナス ¥50,000×6回
¥8,700×72回	ボーナス なし
¥11,600×48回	ボーナス なし
¥14,800×36回	ボーナス なし

買取り・下取り交換の商品の送り先
〒133 東京都江戸川区本一色3-27-16
㈱ソフマップ買取りセンター

Version up 下取り差額表

- ●この表に載っていない商品についてはお電話にてお問合わせ下さい。
- ●下取り差額は随時変動します。お電話で確認して下さい。
- ●下取り差額のお支払いは、クレジットを御利用になれます。
- ●下取り、買取りの査定は無料です。
- ●パソコン以外の周辺機器、ソフト、書等の買取りも行っています。
- ●都内、近郊の方は、出張買取り致します。(有料)

あなたが今、欲しい機種（新品）　3月5日現在

あなたが今、お持ちの機種

下取り機種	PC-9801 DA の場合 交換差額	PC-9801 DX の場合 交換差額	PC-9801 NV の場合 交換差額	PC-CLUB の場合 交換差額	PC-286VG STD の場合 交換差額	PC-386M STD の場合 交換差額	CZ-623C の場合 交換差額	FM-TOWNS 2F の場合 交換差額	J-3100GS 001 の場合 交換差額
PC-9801RX2	¥137,000	¥22,000	¥7,000	おつり ¥43,000	おつり ¥8,000	¥52,000	¥196,000	¥76,000	おつり ¥28,000
PC-9801VM21	¥180,000	¥65,000	¥50,000	¥0	¥35,000	¥95,000	¥239,000	¥119,000	¥15,000
PC-9801CV21	¥145,000	¥30,000	¥15,000	おつり ¥35,000	¥0	¥60,000	¥204,000	¥84,000	おつり ¥20,000
PC-9801EX2	¥135,000	¥20,000	¥5,000	おつり ¥45,000	おつり ¥10,000	¥50,000	¥194,000	¥74,000	おつり ¥30,000
PC-9801N	¥215,000	¥100,000	¥85,000	¥35,000	¥70,000	¥130,000	¥274,000	¥154,000	¥50,000
PC-286VE・STD	¥197,000	¥82,000	¥67,000	¥17,000	¥52,000	¥112,000	¥256,000	¥136,000	¥32,000
PC-286LE・STD	¥200,000	¥85,000	¥70,000	¥20,000	¥55,000	¥115,000	¥259,000	¥139,000	¥35,000
PC-88VA	¥250,000	¥135,000	¥120,000	¥70,000	¥105,000	¥165,000	¥309,000	¥189,000	¥85,000
PC-8801MA2	¥264,000	¥149,000	¥134,000	¥84,000	¥119,000	¥179,000	¥323,000	¥203,000	¥99,000
CZ-652C	¥170,000	¥55,000	¥40,000	おつり ¥10,000	¥25,000	¥85,000	¥229,000	¥109,000	¥5,000
CZ-600C	¥195,000	¥80,000	¥65,000	¥15,000	¥50,000	¥110,000	¥254,000	¥134,000	¥30,000
J-3100SS-001	¥242,000	¥127,000	¥112,000	¥62,000	¥97,000	¥157,000	¥301,000	¥181,000	¥77,000
FM-TOWNS2	¥210,000	¥95,000	¥80,000	¥55,000	¥65,000	¥125,000	¥269,000	¥149,000	¥45,000

出張買取りいたします。（都内・近郊の方）
自宅まで係員が品物を取りにうかがいます。(有料)

即、現金にてお支払い　買取

りのみの方も電話お待ちしています。

お送りになる方、又は
直接東京店に来られる方 0120-110-994
直接大阪店に来られる方 06-641-8801



オリジナルビデオプレゼント中！

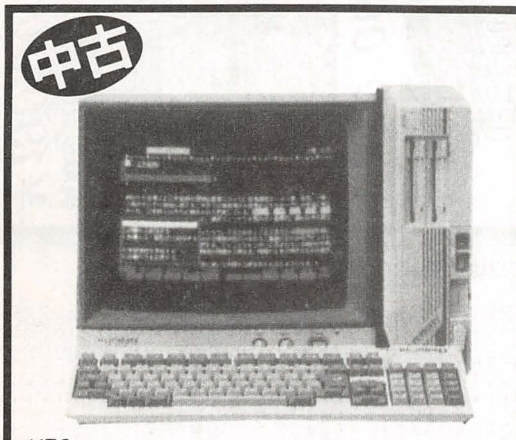
●ただ今、30万円以上お買い上げのお客様には、パソコンを100%活用するためのノウハウがぎっしり詰まったビデオソフト3種類（Macintosh入門編、デザイナー編、ビジネス編）のうちお好きなソフトをプレゼント！ソフトのみご希望の方は、実費¥2,900にておわけしております。

AccEL TOMATO series ICM LAND OMRON メルコ maxell I-O DATA SONY FUJI FILM Caravelle WINTECH

中古パソコン・ワープロTV

日本テレビ、TBS、フジテレビ、テレビ朝日、テレビ東京系列でCM放映中!!
直営15店舗
(このページの掲載商品はすべて中古です)

9ケ月先からのお支払いOK **中古パソコン1年保証** **代替機無料貸出システム**



NEC
PC-9801UV11
限定20台
標準価格¥298,000
Sofmap特価 ¥109,800

本体

商品	価格
NEC	
●PC-9801DX2	¥189,000より
●PC-9801RA21	¥299,800より
●PC-9801RX21	¥185,800より
●PC-9801RS21	¥248,000より
●PC-9801VX21	¥162,800より
●PC-9801VM21	¥147,000より
●PC-9801CV21	¥176,800より
●PC-9801EX2	¥179,800より
●PC-9801UV11	¥139,800より
●PC-9801LS2	¥215,000より
●PC-9801NS	¥173,000より
●PC-9801VF2	¥59,800より
●PC-9801F2	¥34,800より
●PC-9801DO	¥129,800より
●PC-8801MCmodel2	¥74,800より
●PC-88VA2	¥59,800より
●PC-8801MA2	¥49,800より
●PC-8801mkIIFR/30	¥29,800より
●PC-8801mKII30	¥9,800より
EPSON	
●PC-286VG・STD	¥159,800より
●PC-286VX・STD	¥168,000より
●PC-ONE(286LP)	¥195,000より
●PC-286note・f	¥113,000より
●PC-CLUB(286c)	¥109,800より
●PC-286BOOK・H20	¥265,000より
●PC-386VR・STD	¥199,800より
●PC-386M・STD	¥205,800より
SHARP	
●X68000PROIIセット (CZ-653C+CZ-605D)	¥299,800より
●X68000SUPER-HDセット (CZ-623C+CZ-613D)	¥349,800より
●X68000EXPERT-HDセット (CZ-602C+CZ-603D)	¥239,800より
●X1Turbo ZIIセット (CZ-881C+CZ-880D)	¥109,800より
FUJITSU	
●FM-TOWNS・2Fセット (FM-TOWNS・2F+FMT-DP531)	¥189,800より
●FM-77AV40EX	¥59,800より
TOSHIBA	
●J-3100SS-001	¥69,800より
●J-3100GS-001	¥125,000より
●J-3100SX-001	¥174,800より
Apple Computer	
●Macintosh SE/30 2M-FD	¥298,000より
●Macintosh IIcx 2M-FD	¥498,000より

マッキントッシュの中古品は、在庫の変動が非常に激しい為、売り切れの際は御容赦下さい。

モニター

商品	価格
NEC	
●PC-KD854N	¥39,800より
●N-5913L	¥57,800より
●PC-KD853N	¥49,800より
SHARP	
●CU-14FD	¥38,000より
MITSUBISHI	
●XC-1498C	¥43,000より
TOEI	
●FTC-12GTS-A1	¥19,800より

プリンター

商品	価格
NEC	
●PC-PR201GS	¥82,800より
●PC-PR201H3	¥84,800より
●PC-PR1000	¥159,000より
EPSON	
●VP-2050PC	¥88,000より
brother	
●M-1724P	¥41,800より
star	
●BR-2415	¥40,800より
●CR-3415CL	¥57,500より
●TX-24CL	¥28,800より

ワープロ

商品	価格
NEC	
●文豪ミニ7RX	¥109,800より
●文豪ミニ5RX	¥89,800より
FUJITSU	
●オアシス30AD	¥112,000より
●オアシス30AX	¥89,800より
Canon	
●キャノワードα360	¥115,800より
●キャノワードα50	¥91,800より

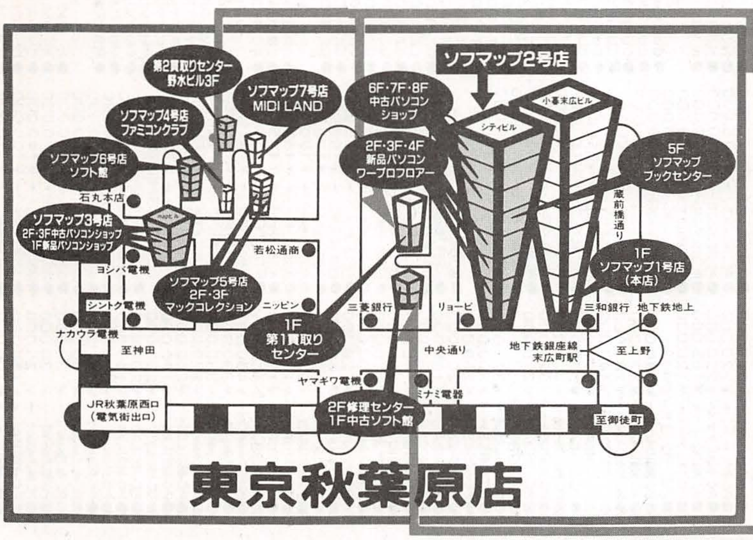
ソフマップインフォメーション

Apple専門ショップ Mac Collection
Macは初めてという方もMac一筋のマニアの方もとにかく一度御来店下さい。
あなたの期待を裏切りません
直接御来店下さる方
東京03-5256-2927 大阪06-643-7541

COMPUTER MUSIC PRO SHOP MIDI LAND
ROLAND・YAMAHA・CASIO・KORG等コンピュータミュージックの事なら、すべておまかせ。シーケンサー、サンプリング、ヴォイスエディタ等ハードからソフトまで何でも取りそろえております。SOUND TOOIS実演してます。さわれます。IBM-PCフルサポートOK!
直接御来店下さる方 03-5256-0477

ソフト館〈6号店〉
国内外を問わず、ソフトならゲームからビジネス(ミュージック・CAD・グラフィックス等)まで、あらゆるニーズにお答えします。
直接御来店下さる方 03-3253-4047

BOOK CENTER
パソコンに関する書籍なら、なんでも来いの専門ショップ。コンピュータ関係の本なら言語、OSからファミコン必勝本まで各種取りそろえております。是非一度御来店下さい。
直接御来店下さる方 03-3253-4054

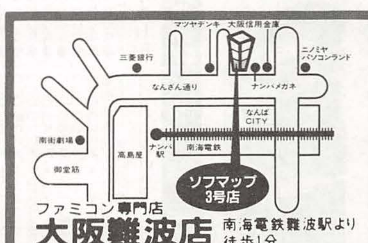


東京秋葉原店

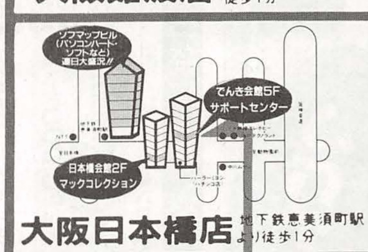
総合買取りセンター
パソコン、ワープロ、FAX、ファミコン、書籍等、何でも買取り致します
買取りのお問合わせ
0120-110-994
大阪06-641-8801
下取りのお問合わせ
0120-110-833
大阪06-641-8801

営業時間 ●平日 AM11:00〜PM8:00 ●日・祭日AM10:00〜PM7:00

修理センター
もう安心! ソフマップで買ったものなら、何でも修理致します。
東京03-5256-6841
大阪06-646-4116



ファミコン専門店 大阪難波店
南海電鉄難波駅より徒歩1分



大阪日本橋店
地下鉄恵美須町駅より徒歩1分

●掲載価格は、消費税が含まれておりません。●御注文の前に必ず、商品の有無及び金額を確認して、その上で御送金下さい。

通信販売をご利用の方は	0120-110-833 大阪06-633-7224 FAX.03-3253-4290 札幌011-865-7030 横浜045-311-3441 広島082-222-0604 仙台022-268-3405 金沢0762-21-7045 福岡092-752-0044 新潟0252-22-6139 名古屋052-332-2117 高松0878-34-8833
店頭に直接来られる方は	東京03-3258-3156 大阪06-647-0562
24時間テレフォンサービス	03-3258-7910
フリーダイヤル**商品発送のお問合わせ**	0120-08-0113
フリーダイヤル**故障・修理のお問合わせ**	0120-11-0292

振込先 東京秋葉原店 三和銀行秋葉原支店(普)1012131 口座名義 (株)ソフマップ

電話受付時間 年中無休 ●平日 AM11:00〜PM8:00 ●日・祭日 AM10:00〜PM7:00

株式会社ソフマップ
〒101 東京都千代田区外神田3丁目15番6号 小暮末広ビル1F
〒556 大阪市浪速区日本橋5丁目7番17号 ソフマップビル

●掲載の商品以外にも多数取り扱いしておりますので、お気軽にお問い合わせ下さい。又、商品在庫は毎日変動しますので品切れの際は御予約承ります。

Sofmap Sofmap Sofmap Sofmap Sofmap Sofmap Sofmap Sofmap Sofmap Sofmap

なんでも買取り

高額買取・下取交換

TV日本テレビ、TBS、フジテレビ、テレビ朝日、テレビ東京系列でCM放映中!!直営15店舗

周辺機器・ゲーム・本(パソコン・ファミコン関係)etcなんでも現金にて!!

パソコン買取ります!!

買取り価格は、2月 8日現在の価格です。

パソコン買取り金額一覧表(掲載されていないパソコンもどんどんお送り下さい。)

※買取り金額は、箱、マニュアルの有り・無し及びご使用状態により変動しますのでお送りになる前にお電話にて御確認下さい!!

パソコン本体

NEC PC-9801DS2 買取り金額 ¥226,000

機種名	買取金額
■PC-98(5インチ)	
PC-9801DX5	¥288,000
PC-9801RA51	¥300,000
PC-9801RA5	¥260,000
PC-9801RA2	¥240,000
PC-9801RS51	¥255,000
PC-9801RS21	¥220,000
PC-9801RX51	¥210,000
PC-9801RX21	¥170,000
PC-9801RX4	¥200,000
PC-9801RX2	¥160,000
PC-9801VX41	¥170,000
PC-9801VX21	¥140,000
PC-9801VX4	¥160,000
PC-9801VX2	¥125,000
PC-9801VM21	¥110,000
PC-9801VM2(640K)	¥95,000
PC-9801VM11	¥110,000
PC-9801m2(640K)	¥50,000
PC-9801VF2(640K)	¥40,000
PC-9801F2(640K)	¥30,000
PC-98RL model5	¥365,000
PC-98RL model2	¥320,000
PC-98XLダブル	¥220,000
PC-98DO+	¥165,000
PC-98DO	¥120,000
■PC-98(3.5インチ)	
PC-9801DA/U7	¥440,000
PC-9801DA/U5	¥377,000
PC-9801DA/U2	¥283,000
PC-P801DA7	¥440,000
PC-9801DA5	¥377,000
PC-9801DA2	¥282,000
PC-9801DS/U5	¥321,000
PC-9801DS5	¥321,000
PC-9801DX2	¥210,000
■PC-98(3.5インチ)	
PC-9801DX/U6	¥320,000
PC-9801ES5	¥300,000
PC-9801ES2	¥250,000
PC-9801EX4	¥200,000
PC-9801EX2	¥165,000
PC-9801UX41	¥160,000
PC-9801UX21	¥140,000
PC-9801CV21	¥160,000
PC-9801UV21	¥110,000
PC-9801UV2(640K)	¥100,000
PC-9801UV11	¥128,000
PC-98HA	¥60,000
PC-9801DS/U2	¥226,000
PC-9801UR/20	¥220,000
PC-9801UR	¥138,000
PC-9801UF	¥138,000
■PC-98(ラップトップ)	
PC-9801T model F5	¥450,000
PC-9801T model S5	¥380,000
PC-9801T omdel W5	¥330,000
PC-9801T model W2	¥220,000
PC-9801LS5	¥250,000
PC-9801LS2	¥170,000
PC-9801LX5C	¥230,000
PC-9801LX5	¥200,000
PC-9801LX4	¥150,000
PC-9801LX2	¥100,000
PC-9801LV22	¥TELにて!!
PC-98LT model21	¥40,000
PC-98LT model11	¥30,000
PC-98LT model2	¥30,000
PC-98LT model1	¥20,000
PC-9801NV	¥150,000
PC-9801N	¥100,000

EPSON

■PC-386シリーズ	買取金額
PC-386VR-H40	¥260,000
PC-386VR-STD	¥190,000
PC-386V-H40	¥265,000
PC-386V-H20	¥245,000
PC-386V-STD	¥220,000
PC-386M-H40	¥235,000
PC-386M-STD	¥180,000
PC-386-STD	¥230,000
PC-386LSC-STD	¥TELにて!!
PC-386LSR	¥250,000
PC-386LS-H40	¥285,000
PC-386LS-H20	¥270,000
PC-386LS-STD	¥230,000
■PC-286シリーズ	
PC-286VX-H40	¥180,000
PC-286VX-STD	¥140,000
PC-286VF-H40	¥170,000
PC-286VF-H20	¥150,000
PC-286VF-STD	¥130,000
PC-286VE-H40	¥150,000
PC-286VE-STD	¥120,000
PC-286VS-H40	¥180,000
PC-286VS-H20	¥160,000
PC-286VS-STD	¥140,000
PC-286X-H40	¥155,000
PC-286X-STD	¥130,000
PC-286UX-H40	¥165,000
PC-286UX-H20	¥145,000
PC-286UX-STD	¥130,000
PC-286US-H20	¥115,000
PC-286US-STD	¥110,000
PC-286LP-STD	¥170,000
PC-286LST	¥163,000
PC-286LS-H40	¥190,000
PC-286LS-H20	¥175,000
PC-286LS-STD	¥TELにて!!
PC-286LE-H40	¥TELにて!!
PC-286LE-H20	¥TELにて!!
PC-286LE-STD	¥TELにて!!
PC-286LF-STD	¥TELにて!!
PC-286L-H10N	¥95,000
PC-286L-STD-N	¥TELにて!!
PC-286L-STD-S	¥TELにて!!
PC-286Book-H20	¥175,000
PC-286Book-STD	¥130,000
PC-286NOTE-F(1.25M)	¥TELにて!!

SHARP

■X-68000シリーズ	
SUPER HDセット	¥320,000
EXPERTⅡ/HDセット	¥250,000
EXPERTⅡセット	¥215,000
EXPERT/HDセット	¥230,000
EXPERTセット	¥205,000
PROⅡ HDセット	¥200,000
PROⅡ セット	¥185,000
PRO HDセット	¥190,000
PROセット	¥170,000
ACE HDセット	¥170,000
ACEセット	¥150,000
X-68000セット	¥145,000
■FM-TOWNS	
TOWNS 2H+DP532	¥TELにて!!
TOWNS 2H+DP531	¥TELにて!!
TOWNS 2F+DP532	¥TELにて!!
TOWNS 2F+DP531	¥TELにて!!
TOWNS 2+DP532	¥TELにて!!
TOWNS 2+DP531	¥TELにて!!

TOSHIBA

■J-3100シリーズ	
J-3100GX2(041)	¥250,000
J-3100SGX(101)	¥450,000
J-3100SGT(101)	¥400,000
J-3100GL(041)	¥200,000
J-3100GT(041)	¥180,000
J-3100GS(021)	¥170,000
J-3100SS(02E)	¥140,000
J-3100SS(002)	¥100,000
J-3100SS(001)	¥70,000

モニター

NEC

機種名	買取金額
PC-TV472	¥55,000
PC-TV455	¥55,000
PC-TV454	¥50,000
PC-TV453N	¥48,000
PC-TV453	¥46,000
PC-TV452	¥43,000
PC-TV451	¥50,000
PC-TV354	¥44,000
PC-TV353	¥42,000
PC-TV352	¥42,000
PC-TV351	¥30,000
PC-KD882	¥42,000
PC-KD881	¥50,000
PC-KD863G	¥50,000
PC-KD863S	¥40,000
PC-KD862	¥38,000
PC-KD861	¥48,000
PC-KD855	¥28,000
PC-KD854N	¥32,000
PC-KD854	¥30,000
PC-KD853N	¥40,000
PC-KD853	¥35,000
PC-KD852	¥27,000
PC-KD851	¥30,000
PC-KD551K	¥25,000
PC-8853N	¥26,000
PC-8851	¥8,000
PC-8841	¥5,000
N-5924U	¥65,000
N-5924	¥60,000
N-5913U	¥50,000
N-5913L	¥55,000
N-5913	¥40,000

SHARP

機種名	買取金額
CU-21HD	¥65,000
CU-21CD	¥55,000
CU-14TV	¥48,000
CU-14FD	¥30,000
CU-14AD	¥28,000
CU-14FA	¥8,000
CU-14A4	¥25,000
CU-14A3	¥28,000
CU-9P1	¥10,000
CZ-880D	¥40,000
CZ-870D	¥30,000
CZ-860D	¥38,000
CZ-855D	¥30,000
CZ-820D	¥18,000
CZ-613D	¥60,000
CZ-612D	¥55,000
CZ-611D	¥53,000
CZ-605D	¥53,000
CZ-604D	¥35,000
CZ-603D	¥30,000
CZ-602D	¥50,000
CZ-601D	¥47,000
CZ-600D	¥50,000

EPSON

機種名	買取金額
CR-5000	¥48,000
CR-4000	¥38,000
PC286CD2	¥33,000

FUJITSU

機種名	買取金額
FMT-DP532	¥40,000
FMT-DP531	¥35,000
FM-TV155	¥25,000
FM-TV154	¥30,000
FM-TV153	¥22,000
FM-TV152	¥20,000
FM-TV151	¥18,000
MB-27333	¥25,000
MB-27331	¥12,000

etc.

機種名	買取金額
X-1498CⅡDX	¥35,000
X-1498C	¥30,000
CMT-A14H2	¥30,000
CMT-147H	¥30,000
CMT-147L	¥28,000

プリンタ

NEC

機種名	買取金額
PC-PR201X	¥95,000
PC-PR201J	¥85,000
PC-PR201B	¥42,000
PC-PR201V2	¥80,000
PC-PR201V	¥65,000
PC-PR201H3	¥70,000
PC-PR201H2	¥60,000
PC-PR201H(第二付き)	¥37,000
PC-PR201GS	¥60,000
PC-PR201G	¥45,000
PC-PR201F2	¥37,000
PC-PR201F	¥25,000
PC-PR201TH	¥40,000
PC-PR150VH	¥42,000
PC-PR150V	¥37,000
PC-PR150H	¥32,000
PC-PR101GS	¥55,000
PC-PR101G2	¥50,000
PC-PR101G	¥42,000
PC-PR101E2	¥37,000
PC-PR101E	¥27,000
PC-PR101F2	¥27,000
PC-PR101F	¥22,000
PC-PR101TL3	¥27,000
PC-PR101TL2	¥22,000
PC-PR101TL	¥17,000
PC-PR102TL3	¥17,000
PC-PR102TL2	¥13,000
PC-PR406HS	¥37,000
PC-PR406H	¥20,000
PC-PR406S	¥27,000
MN-9950Ⅱ	¥45,000
NM-9950	¥37,000
NM-9900(第二付き)	¥20,000
NM-4150	¥65,000
NM-9700	¥35,000

EPSON

機種名	買取金額
HG-3000	¥70,000
HG-2550	¥55,000
HG-2500	¥37,000
HG-2000	¥32,000
HG-800	¥75,000
VP-4800	¥60,000
VP-3000	¥50,000
VP-2550	¥37,000
VP-2050	¥50,000
VP-2000	¥45,000
VP-1550	¥42,000
VP-1500	¥37,000
VP-1350	¥35,000
VP-135EX	¥32,000
VP-1000	¥37,000
VP960	¥65,000
VP-950	¥58,000
VP-900	¥53,000
VP-850	¥37,000
VP-800	¥45,000
VP-550	¥32,000
AP-850	¥42,000
AP-800	¥37,000
AP-550EX	¥27,000
AP-550PC	¥22,000

etc.

機種名	買取金額
CR-3415CL	¥45,000
BR-2415	¥35,000
AR-2415	¥25,000
AR-2410	¥22,000
AR-2400	¥22,000
CX-2410	¥25,000
TX-24CL	¥20,000
TR-24CL	¥13,000
M-1924P	¥45,000
M-1724P	¥27,000
M-1024PⅡ	¥15,000
BJ-130J	¥65,000
BJ-10V	¥30,000
PWS-5271A	¥17,000
PWS-5268A	¥55,000

ワープロ

NEC

機種名	買取金額
PWP-70RA(文書7RA)	¥70,000
PWP-70RX(文書7RX)	¥60,000
PWP-70R(文書7R)	¥50,000
PWP-70HG(文書7HG)	¥40,000
PWP-70H(文書7H)	¥25,000
PWP-50RD(文書5RD)	¥70,000
PWP-50RX(文書5RX)	¥60,000
PWP-50RS(文書5RS)	¥60,000
PWP-50RG(文書5RG)	¥40,000
PWP-50HG(文書5HG)	¥30,000

TOSHIBA

機種名	買取金額
JW-95HP(Rupo95HP)	¥98,000
JW-95SP(Rupo95SP)	¥85,000
JW-95FP(Rupo95FP)	¥60,000
JW-95HD(Rupo95HD)	¥60,000
JW-95B(Rupo95B)	¥55,000
JW-90B(Rupo90B)	¥38,000
JW-88F(Rupo88F)	¥33,000
JW-85F(Rupo85F)	¥20,000

FUJITSU

機種名	買取金額
OASYS30AXⅡ	¥85,000
OASYS30AX	¥70,000
OASXS30AFⅡ	¥25,000
OASYS30SXⅡ	¥60,000
OASYS30SX	¥50,000
OASYS30LXⅡ	¥70,000

SHARP

機種名	買取金額
WV-700(書院)	¥70,000
WD-A720(書院)	¥60,000
WD-A340(書院)	¥70,000
WD-A330(書院)	¥55,000
WD-A320(書院)	¥50,000
WD-A310(書院)	¥40,000

CANON

機種名	買取金額
CW-A5(α-50)	¥50,000
CW-A5SF(α5 SuperF)	¥38,000
CW-350(α-35C)	¥50,000

SONY

機種名	買取金額
PJ-555(PRODUSE)	¥63,000
PJ-2000(PRODUSE)	¥50,000
PJ-1000(PRODUSE)	¥40,000
PJ-300(PRODUSE)	¥23,000

Panasonic

機種名	買取金額
FW-U1P603A.X	¥50,000
FW-U1P503A.X	¥40,000
■PC-8801シリーズ	
PD-88VA3	¥TELにて!!
PC-88VA2	¥TELにて!!
PC-8801mc/2	¥TELにて!!
PC-8801MA2	¥TELにて!!
PC-8801MA	¥TELにて!!
PC-8801FA	¥TELにて!!
PC-8801FE2	¥TELにて!!
PC-8801FE	¥TELにて!!
PC-8801MH	¥TELにて!!
PC-8801FH/30	¥TELにて!!
PC-8801MR	¥TELにて!!
PC-8801FR/30	¥TELにて!!
PC-8801SR/30	¥TELにて!!

MSX

機種名	買取金額
HB-F1XV	¥20,000
FS-A1WSX	¥23,000
WAVY-70FD2	¥25,000

周辺機器

機種名	買取金額
ハードディスク120MB	¥70,000
ハードディスク80MB	¥55,000
ハードディスク60MB	¥40,000
ハードディスク40MB	¥30,000
ハードディスク20MB	¥15,000
外付5"2HDドライブ	¥25,000
外付5"2HDドライブ	¥12,000
外付3.5"2HDドライブ	¥25,000
外付3.5"2HDドライブ	¥12,000
モデム9600ボー	¥50,000
モデム4800ボー	¥25,000
モデム2400ボー	¥15,000
モデム1200ボー	¥4,000



NEC PC-9801RA21

買取り金額 ¥280,000



NEC PC-9801DX/U2

買取り金額 ¥180,000



NEC PC-9801NS (HDD20)

買取り金額 ¥240,000



EPSON PC-386 NOTE A (STD)

買取り金額 ¥190,000

ま す OK!!

グレードUP!!
どこよりも高く下取り交換します!!

ソフト 中古ゲームソフト高額にて買取ります!!

最高定価の50%買取り、掲載されていないソフトもどんどん買取りします!!

PC-9801/PC-286

商品名	買取金額
あの手この手	¥5,500
W〜イースⅢ	¥2,000
インペリアルフォース	¥3,000
維新の嵐	¥3,000
ヴァリスⅡ	¥1,500
ウィザードリィーⅠ〜Ⅳ	¥3,000
ウィザードリィーⅤ	¥5,500
ウルティマⅤ	¥3,000
AI囲碁3	¥4,500
A列車で行こうⅡ	¥4,000
A列車で行こうⅢ 買取り金額	**¥5,500**
F-15ストライクイーグル	¥1,500
F-15ストライクイーグルⅡ	¥5,500
エイトレイクスゴルフ	¥1,000
エメラルドドラゴン	¥3,000
栄冠は君に	¥3,500
永世名人	¥2,000
黄金の羅針盤	¥4,000
億万長者2	¥2,500
かわいそう物語	¥2,000
ガンダム	¥2,500
キャンペーン版大戦略Ⅰ	¥3,000
機甲師団	¥3,500
銀河英雄伝説+セット	¥4,000
銀河英雄伝説Ⅱ 買取り金額	**¥4,500**
クエストフォーグローリィー	¥3,000
クォース	¥2,500
KLAX	¥3,000
グランプリサーカス	¥3,500
グランプリサーカス全データー集	¥1,500
SILENT SERVICE	¥4,500
Xak(サーク)	¥2,000
Xak(サーク)Ⅱ	¥4,500
サイレントメビウス	¥5,500
三国志Ⅱ	¥4,500
斬(夜叉円舞曲)	¥4,000
シムシティー	¥4,000
シュヴァルツシルト	¥3,000
シュヴァルツシルトⅡ	¥2,500
手天童子	¥3,500
将棋初段一直線 買取り金額	**¥4,500**
上海Ⅱ	¥2,000
雀豪2	¥3,000
スーパーラスベガスⅡ	¥3,500
スパンオブドリーム	¥4,000
スペース・ローグ	¥3,000
水滸伝	¥2,500
赤富士	¥4,000
戦略空軍	¥3,500
ソーサリアン	¥2,000
ダークレイス	¥2,000
ダークレイスⅡ	¥4,500
ダンジョンマスター	¥3,500
大海令(キャンペーン版)	¥3,000
大航海時代	¥3,000

商品名	買取金額
大戦略Ⅲ	¥2,000
大戦略Ⅱ(世界激闘編)	¥1,000
大戦略Ⅰ(赤の逆襲編)	¥1,000
大戦略Ⅰ(パワーアップキッド)	¥1,500
大戦略Ⅲ'90 買取り金額	**¥4,500**
超高速天文シミュレーション	¥3,500
D〜欧州蜃気楼〜	¥3,500
ティルナノーグⅡ	¥2,500
DUEL〜デュエル〜	¥2,500
提督の決断	¥4,000
天と地と	¥3,500
天下統一	¥3,500
ドラゴンスレーヤー6	¥3,000
トンネルズ&トロールズ	¥3,000
ナビチューンドラゴン	¥3,000
南海の死闘(キャンペーン版)	¥3,000
信長の野望戦国群雄伝	¥3,500
パズルトピア	¥2,000
バトル	¥3,500
遥かなるオーガスタ	¥4,500
ヒルズファー	¥3,000
プールオブレイディアンス	¥3,000
ファーサイドムーン	¥3,000
ファーストクィーンⅡ	¥4,000
ファンタジーⅣ	¥3,000
ブライ(上巻)	¥2,000
ブライ(下巻完結編) 買取り金額	**¥50,000**
ブラックレインボー	¥3,500
ブリッツクリーク	¥3,500
プリンスオブペルシャ	¥3,000
ブルトンレイ	¥2,500
ポピュラス	¥3,000
ポピュラスプロミストランド	¥1,000
保存版ロードランナー	¥2,000
マーキュリィー	¥3,000
マスターオブモンスターズ	¥2,500
マスターオブモンスターズマップコレクション	¥2,000
麻雀悟空天竺への道	¥3,500
麻雀大会	¥2,500
麻雀武蔵	¥2,500
満開電飾	¥3,000
森田将棋Ⅱ	¥3,500
野球道Ⅱ	¥5,000
遊・撃王Ⅱ	¥1,500
46億年物語	¥4,000
ランペルール	¥3,500
リングマスター	¥2,000
リングマスターⅡ	¥2,500
ルーンワース	¥2,000
レジオナルパワー	¥3,000
レジオナルパワー(シナリオ付) 買取り金額	**¥4,500**
レナム	¥2,000
ロードス島戦記	¥2,000
ロンメル	¥3,500

PC-8801/X68000

PC-8801シリーズ

商品名	買取金額
ウィザードリィーⅤ	¥3,500
ガンシップ	¥2,500
キャンペーン版大戦略Ⅰ	¥3,000
銀河英雄伝説Ⅱ	¥4,000
KLAX	¥2,500
Xak(サーク)Ⅱ	¥3,500
斬(夜叉円舞曲)	¥2,000
ダイナソア	¥2,000
ティルナノーグ	¥2,000
天と地と	¥4,000
信長の野望(武将風雲録) 買取り金額	**¥4,500**
ワールドゴルフⅢ	¥4,000

X68000シリーズ

商品名	買取金額
アトミックロボキット	¥3,000
イメージファイト	¥4,000
維新の嵐	¥3,500
ヴァリスⅡ	¥2,500
A列車で行こうⅡ	¥3,500
エメラルドドラゴン	¥4,500
栄冠は君に	¥4,500
ガンシップ	¥3,000
機甲師団	¥4,000
銀河英雄伝説Ⅱ	¥4,500
KLAX	¥3,500
幻獣記	¥2,500
ZARK LEGEND	¥3,500
三国志Ⅱ	¥4,500
シムシティー	¥3,500
シュバルツシルト	¥3,500
雀豪2	¥2,500
スーパーラスベガスⅡ	¥3,000
スペースローグ	¥3,000
水滸伝	¥3,500
ソルフェイス	¥3,000
ソフトでハードな物語2	¥2,000
Wイーグル	¥2,000
ダイナマイトデューク	¥3,500
ダウンタウン熱血物語	¥3,500
ダンジョンマスター	¥3,000
大海令(キャンペーン版)	¥3,500
大航海時代	¥3,500
ツインB	¥2,000
D〜欧州蜃気楼〜	¥4,000
提督の決断	¥3,500
naios(ナイアス)	¥2,500
RYU〜哭きの竜〜	¥2,500
熱血高校ドッジボール部	¥1,000
熱血高校サッカー編	¥3,000
バブルボブル	¥1,500
プリンスオブペルシャ 買取り金額	**¥4,000**
ブルトンレイ	¥3,500
ポピュラス	¥3,500
森田将棋Ⅱ	¥3,000
闇の血族	¥3,000
闇の血族 完結編	¥3,500
遊・撃王Ⅱ	¥3,000
ランペルール	¥3,000
リングマスターⅡ	¥3,500
ワールドコート	¥3,500
ワールドスタジアム	¥4,000

FM-TOWNS/MSX2

FM-TOWNSシリーズ

商品名	買取金額
アフターバーナー	¥2,000
イメージファイト	¥3,000
インディージョーンズ	¥3,500
ウィザードリィーⅤ 買取り価格	**¥5,000**
黄金の羅針盤	¥4,000
ガンシップ	¥3,500
機甲師団	¥4,000
コラムス	¥3,000
ザ・マンホール	¥3,000
三国志Ⅱ	¥4,000
シューティングTOWNS	¥2,000
ソフトでハードな物語2	¥2,500
ターボアウトラン	¥3,000
大航海時代	¥3,500
提督の決断	¥4,500
ドラゴンスレーヤー6	¥3,500
ドラッケン 買取り金額	**¥4,000**
トンネルズ&トロールズ	¥3,500
バブルボブル 買取り金額	**¥4,000**
ファミリースタジアム'90	¥3,000
ブライ(上巻)	¥3,000
ポピュラス	¥3,000
森田将棋Ⅱ	¥3,500
闇の血族	¥3,500
ルパン三世	¥2,000
ロケットレンジャー	¥4,000

MSX2シリーズ

商品名	買取金額
維新の嵐	¥4,000
W〜イースⅡ	¥3,000
ヴァリスⅡ	¥1,500
ウィザードリィーⅡ	¥2,000
F-1道中記	¥4,000
FMパナアミューズメントカートリッジ	¥2,500
SDスナッチャー	¥4,000
エメラルドドラゴン	¥2,500
ガンシップ	¥3,000
銀河英雄伝説Ⅱ	¥4,000
グラディウスⅡ	¥2,000
クリムゾンⅡ	¥2,500
コラムス	¥2,500
Xak(サーク)	¥3,000
三国志Ⅱ	¥3,500
シュヴァルツシルトⅡ	¥3,000
スペースマンボウ	¥2,500
大航海時代	¥3,000
聖戦士ダンバイン	¥2,500
ティルナノーグ	¥2,500
ドラゴンスレーヤー6	¥3,000
ブライ(上巻)	¥2,500
フリートコマンダーⅡ	¥3,000
魔導物語1-2-3	¥3,500
麻雀刺客	¥2,000
ランペルール	¥3,500
ロードス島戦記	¥2,500

アダルトソフト

PC-9801シリーズ

商品名	買取金額
アズ・ユー・ライク!	¥2,500
イルミナ	¥2,000
AVビンキィー	¥2,000
X指定	¥2,000
キサナ	¥2,000
キャル	¥2,000
今日もキャンパス花盛る	¥2,000
SAP特殊行動警察	¥1,500
Jane(ジェーン)	¥1,500
DPS・SG	¥2,000
天使達の午後Ⅲ・番外編	¥1,500
電脳学園Ⅲ	¥2,000
電脳学園Ⅰver2	¥2,500
ときめき	¥2,000
ドラゴンアイズ	¥2,500
ドラゴンナイトⅡ	¥2,000
BEAST	¥2,000
ピュアⅡ	¥2,000
ファーラの時結界	¥2,000
ぷりんくあっぷ	¥2,000
ポッキーⅡ	¥2,000
星の砂物語	¥2,000
偶悩学園	¥2,000
魔神都市	¥2,500
麻雀クリック	¥2,000
やりたい放題2	¥2,000
優子物語	¥1,500
YOKO(ヨーコ)	¥1,500
ランスⅡ	¥2,000
RAY-GUN	¥2,000
ローグアライアンス	¥2,000
わたしをゴルフに連れてって	¥2,000

PC-8801シリーズ

商品名	買取金額
イルミナ	¥1,500
X指定	¥1,500
ZERO	¥1,500
DE・JA	¥2,000
電脳学園Ⅲ	¥2,000
ドラゴンナイトⅡ	¥2,000
ピュアⅡ	¥2,000
[illegible]	¥2,000
RAY-GUN	¥2,000

MSX2シリーズ

商品名	買取金額
キサナ	¥2,000
天使達の午後Ⅲ	¥1,500
BEAST	¥1,500
やりたい放題2	¥1,500
わたしをゴルフに連れてって	¥1,500

X68000シリーズ

商品名	買取金額
AVビンキィー	¥1,500
SAP特殊行動警察	¥2,500
D・P・S SG	¥2,000
デュアルターゲット	¥1,000
BEAST	¥2,000
ランスⅡ	¥1,500
RAY-GUN	¥2,000

FM-TOWNSシリーズ

商品名	買取金額
AYA	¥1,500
ZERO	¥1,000
D・P・S	¥1,500
D・P・S SG	¥2,000
D・アガイン	¥2,000
デュアルターゲット	¥1,500
BEAST	¥2,000
ピアス	¥1,500
魔神都市	¥2,000
メリーゴーランド	¥3,000
ランスⅡ	¥2,000
ルーム	¥2,500

注・箱、及びマニュアルのないパソコンソフトは、買取りできません。

ゲーム機も高額にて買取ります!!

今月の高額買取 BEST 4



信長の野望(武将風雲録)(PC-9801)
買取り金額 ¥5,000



A列車で行こうⅢ(PC-9801)
買取り金額 ¥5,500



ウルティマトリロジーⅠ・Ⅱ・Ⅲ(FM-TOWNS)
買取り金額 ¥5,500



フレイ(MSX2, TURBO R)
買取り金額 ¥3,500

お申し込み方法!

1.お送りになる場合
お売りになられる商品名・ご連絡先(住所・TEL)・氏名・年令(振込みご希望の方は、銀行名・支店名・口座番号)を明記したメモを必ず同封の上、宅配便等にて下記へ品物をお送り下さい。

送り先:〒133 東京都江戸川区本一色3-27-16
㈱ソフマップ買取りセンター

品物到着後、係員が買取り(下取り)金額を、TELでご連絡致します。
お金は現金書留又は銀行振込みで、1週間以内にお客様の手元に送金させていただきます。

2.直接、店頭にお持ちになる場合
査定後、その場で現金をお支払い致します。身分証明書(免許証・保険証・学生証etc)と印鑑が必要です。(高校生以下の方は、親の同意書も必要です。)
⊙出張買取り(有料)
各店近郊の方には自宅まで係員が品物を取りにうかがいます。

高く売る方法!

1. 箱、マニュアル、システム等の附属品も忘れずにお持ち下さい。
1. お売りになる前に、汚れなどおとしてきれいにして下さい!
1. お客様が売りたくなった時が、ずばり高値です!
(早ければ早いほど、きれいならきれいなほど、高値で売れます。)
1. 下取り交換にすれば、さらに高く売れます!
下取り交換の場合は、購入予定機種名をご記入の上、下取りセンター宛にお送り下さい。

送り先:〒133 東京都江戸川区本一色3-27-16
㈱ソフマップ下取りセンター

1. 最後にソフマップで売るのが高く売る方法です。
●さらに、ソフマップ保証書があればもっと高く売れます!!

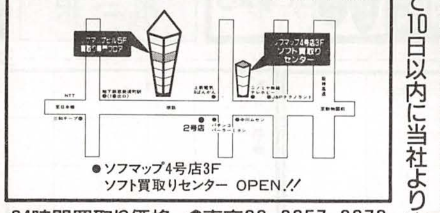
●商品をお送りになられて10日以内に当社より査定の連絡がない場合はご面倒ですがお電話を下さい。

東京秋葉原店



● 中古ハード売場 2号店(6F・7F・8F) 3号店(2F・3F)

大阪日本橋店



●ソフマップ4号店3F ソフト買取りセンター OPEN!!

24時間買取り価格 テレホンサービス ✆東京03-3257-3676 ✆大阪06-634-3714

買取り専用電話

全国通話 料金無料	0120-110-994
大阪店来店の方	✆06-641-8801

通信販売(新品・中古・下取交換)

下取り交換・販売 価格のお問合わせ	0120-110-833
MIDI関係の お問合わせ	✆03-5256-0477

通信販売受付時間 年中無休 ●平日 AM11:00〜PM8:00 ●日・祭日 AM10:00〜PM7:00

株式会社 ソフマップ

●パソコンに関する 御用命はお近くのソフマップへ

なんでも

ファミコンソフト高く買います!!

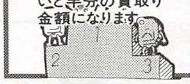
JADMA 社団法人 日本通信販売協会正会員

ファミコン・PCエンジン・ゲームボーイ・メガドライブ用ソフト・本体・何でも高く買取ります!!

●この表にのっていないソフトも買取りします。電話でお問合せください。

●ソフトは箱・説明書のどちらかがないと半分の買取り金額になります。

お申し込み方法



●ソフトは箱、説の有無、落書き、汚れなどで買取価格が変動します。※箱・説のどちらかがないと半分の買取り金額になります。



●ソフトと申し込み用紙を一緒に入れてファミコンクラブに送ってください。



●ファミコンクラブで買取り金額を計算します。※書留手数料400円がマイナスされます。¥1,500＋¥600＋¥2,300－¥400＝¥4,000



●現金書留でお金が届きます。※ファミコンクラブに到着後10日ぐらいかかります。

■注 意■

①買取り金額は、変動しますので電話で確認してください。
②未成年の方は、保護者の印がないと買取りできません。
③日本ファミコンクラブに送った荷物の控えは必ずお金が届くまで保管してください。
④必ず宅急便か、郵便小包みで送ってください。

ファミコン

ソフト	金額
●赤川次郎の幽霊列車	¥2,200
●悪魔城スペシャル	¥2,400
●アドベンチャーズオブロロ	¥2,200
●アドベンチャーズオブロロ2	¥2,200
●アフターバーナー	¥2,600
●アメリカンドリーム	¥1,600
●イース	¥1,600
●怒	¥1,200
●囲碁九路盤対局	¥3,000
●囲碁指南	¥3,200
●囲碁名鑑	¥3,400
●維新の嵐	¥5,000
●1943	¥2,600
●井出洋介名人の実戦麻雀	¥2,800
●ウィザードリィ	¥2,400
●AD&Dヒーローオブランス	¥2,200
●SDガンダム3	¥3,000
●SDガンダム外伝	¥2,800
●SD戦国武将列伝	¥2,200
●SDバトル大相撲	¥1,800
●SDヒーロー総決戦	¥1,800
●美味しんぼ	¥1,400
●オセロ	¥2,800
●おそ松くん	¥2,000
●仮面ライダー倶楽部	¥2,400
●川のぬし釣り	¥2,600
●GUN-NAC	¥2,000
●がんばれゴエモン2	¥1,800
●キテレツ大百科	¥1,800
●キャプテン翼	¥1,600
●ギャラガ	¥1,800
●究極タイガー	¥2,000
●ぎゅわんぶらあ自己中心派	¥2,600
●ぎゅわんぶらあ自己中心派2	¥3,000
●キングオブキングス	¥2,400
●クォーターバックスクランブル	¥3,000
●KLAX	¥2,000
●グラディウス	¥1,400
●グラディウス2	¥2,600
●グレートタンク	¥1,600
●グレムリン2	¥2,200
●黒鉄ヒロシの勝馬伝説	¥2,400
●ゲートイン馬券必勝学	¥2,600
●激亀忍者伝	¥2,000
●甲子園	¥2,400
●コナミックスポーツインソウル	¥1,600
●五目並べ	¥2,400
●ゴルフグランドスラム	¥3,000
●ザ・ブラックバス2	¥2,000
●沙羅曼蛇	¥1,400
●三国志(ナムコ)	¥2,200
●三国志2	¥7,500
●サンサーラナーガ	¥3,200
●シャッフルパックカフェ	¥2,000
●ジャッキーチェン	¥2,400
●雀豪	¥2,800
●ジャンピンキッド	¥2,200
●ジャンボ尾崎のホールインワン	¥2,600
●じゅうべえくえすと	¥2,600
●スーパースタープロレス	¥2,000
●スーパーチャイニーズ2	¥2,000
●スーパーマリオブラザーズ	¥2,000
●スーパーマリオブラザーズ3	¥3,400
●スーパーラグビー	¥2,600
●スーパースタープロレス	¥2,000
●水滸伝	¥4,600
●水滸伝2	¥4,600
●全米プロバスケットボール	¥2,000
●ソードマスター	¥2,200
●ダークロード	¥2,400
●大戦略	¥3,200
●タイトーグランプリ	¥2,200
●ダウンタウン熱血行進曲	¥3,000
●ダウンタウン熱血物語	¥2,800
●武田信玄	¥1,800
●武田信玄2	¥2,200
●タッチダウンフィーバー	¥2,400
●谷川浩司の将棋指南2	¥3,000
●谷川浩司の将棋指南3	¥3,200
●田村光昭の麻雀	¥2,400
●チップとデールの大作戦	¥2,000
●チャンピオンシップロードランナー	¥1,000
●中華大仙	¥2,000
●千代の富士の大銀杏	¥2,200
●ツインビー	¥1,200
●ツインビー3	¥2,800
●釣りキチ三平	¥1,600
●T.M.N.T	¥2,800
●ディグダグ	¥1,000
●ディグダグ2	¥1,000
●テクモボウル	¥2,200
●テクモワールドカップサッカー	¥2,400
●鉄道王	¥2,800
●テトリス	¥2,400
●ドクターマリオ	¥2,800
●トップガン	¥2,400
●トップガン2	¥2,600
●ドナルドダック	¥2,000
●ドラエモンキガゾンビの逆襲	¥2,600
●ドラゴンクエスト	¥1,600
●ドラゴンボールZ	¥3,000
●東風	¥2,400
●中嶋悟のF1ヒーロー	¥2,600
●ナムコクラシック	¥2,400
●熱血高校ドッチボール部	¥3,000
●熱血高校ドッチボール部サッカー編	¥2,600
●NORTH & SOUTH	¥2,200
●信長の野望 戦国群雄伝	¥4,800
●パーマン	¥2,400
●爆笑!愛の劇場	¥2,600
●爆笑人生劇場	¥3,200
●パチ夫くん3	¥3,200
●パックマン	¥1,800
●バトルフリート	¥2,600
●早打ちスーパー囲碁	¥1,600
●パリダカールラリーSP	¥2,200
●パロディウスだ	¥2,400
●パンチアウト	¥2,200
●必殺!仕事人	¥2,400
●100万$キッド	¥1,600
●飛龍の拳	¥1,000
●飛龍の拳2	¥1,200
●ファイティングゴルフ	¥2,600
●ファイナルファンタジー	¥2,400
●ファイナルファンタジー2	¥2,200
●ファイナルラップ	¥2,600
●ファミコンウォーズ	¥2,600
●ファミコントップマネージメント	¥3,000
●ファミコン名人戦	¥3,000
●ファミスタ'91	¥2,400
●ファミリーサーキット	¥2,600
●ファミリージョッキー	¥2,000
●ファミリーテニス	¥1,800
●ファミリーボクシング	¥1,600
●ファミリーマージャン	¥2,400
●ファミリーマージャン2	¥2,600
●ファンタジーゾーン	¥1,000
●ファンタジーゾーン2	¥1,400
●ふしぎなブロビー	¥2,200
●フリートコマンダー	¥2,600
●ベースボールファイター	¥2,000
●ペーパーボーイ	¥2,400
●ベストプレープロ野球'90	¥2,600
●ボール トゥ フィニッシュ	¥2,600
●不如帰	¥2,600
●ボンバーマン	¥1,400
●本命競馬しゅみれーしょん	¥2,400
●麻雀大会	¥3,200
●麻雀倶楽部永田町	¥2,000
●マイティボンジャック	¥800
●マイト&マジック	¥3,000
●マザー	¥1,400
●水島新司の大甲子園	¥2,600
●ムサシの冒険	¥2,200
●明治維新	¥1,800
●女神転生2	¥3,400
●めざせパチプロパチ夫君	¥3,200
●めざせパチプロパチ夫君2	¥3,200
●メジャーリーグ	¥1,600
●燃えるお兄さん	¥1,800
●桃太郎伝説	¥2,600
●桃太郎電鉄	¥2,800
●森田の将棋	¥3,200
●四人打ち麻雀	¥2,400
●ラストハルマゲドン	¥3,600
●レーサーミニ四駆	¥2,400
●レインボーアイランド	¥2,200
●レジェンドオブヒーロー	¥2,200
●レッキングクルー	¥1,200
●ロックマン	¥3,200
●ロックマン2	¥3,200
●ロックマン3	¥3,200
●ワールドスーパーテニス	¥2,000
●ワイワイワールド2	¥2,400
●ワギャンランド	¥2,600
●ワギャンランド2	¥2,400
●わんぱくダック夢冒険	¥1,800

PCエンジン

ソフト	金額
●R-TYPE2	¥2,000
●アウトラン	¥3,000
●アフターバーナー2	¥3,000
●アヴェンジャー(CD)	¥2,400
●イース1・2(CD)	¥3,400
●1943改	¥3,000
●イメージファイト	¥2,600
●ヴァリス2(CD)	¥3,400
●ヴァリス3(CD)	¥3,200
●うる星やつら(CD)	¥2,800
●ウルトラボックス3号	¥2,200
●エアロブラスターズ	¥3,000
●エイリアンクラッシュ	¥2,000
●S.C.I	¥2,800
●F1サーカス	¥4,000
●F1ドリーム	¥2,800
●F-1トリプルバトル	¥3,200
●F1パイロット	¥1,400
●オーダイン	¥1,400
●オーバーライド	¥2,400
●オペレーションウルフ	¥2,600
●改造町人シュビビンマン	¥1,600
●ガイヤの紋章	¥600
●カダッシュ	¥2,400
●かっとび宅配くん	¥2,400
●GULCLIGHT－TDF2－	¥2,600
●ガンヘッド	¥2,200
●キックボール	¥1,800
●クロスワイバー	¥2,600
●クイズアベニュー	¥2,600
●コズミックファンタジー(CD)	¥2,400
●コズミックファンタジー2	¥2,800
●コブラ(CD)	¥1,400
●ゴモラスピード	¥2,400
●これがプロ野球'90	¥2,000
●サイバークロス	¥1,600
●サイバーナイト	¥3,000
●サイレントデバッガーズ	¥2,400
●ザ・プロ野球(CD)	¥2,800
●三国志(CD)	¥4,000
●サンダーブレード	¥2,400
●ZIPANG	¥2,400
●J.Bハロルドシリーズ	¥2,800
●ジャッキーチェン	¥2,400
●雀偵物語	¥2,400
●上海	¥1,400
●将棋修行初段一直線	¥3,000
●シンドバッドの大魔宮	¥1,600
●スーパー大戦略	¥2,400
●スーパーダライアス(CD)	¥3,000
●スーパーバレーボール	¥2,600
●スーパー桃太郎電鉄	¥3,400
●スプラッターハウス	¥2,200
●スプレンデットサーガ	¥2,400
●スペンピア	¥2,200
●天聖龍(セイントドラゴン)	¥2,600
●関ヶ原	¥2,400
●ゼビウス ファードラウト伝説	¥3,400
●ソルビアンカ(CD)	¥2,400
●大旋風	¥2,400
●大地くんクライシス	¥2,400
●ダイハード	¥2,400
●大魔界村(SG)	¥1,400
●ダブルリンク	¥2,200
●ダライアス・プラス	¥2,000
●ダンジョンエクスプローラー	¥1,200
●チャンピオンレスラー	¥2,600
●TVスポーツフットボール	¥2,800
●デコボコ伝説 走るワカマンマー	¥2,600
●デビルクラッシュ	¥2,600
●天外魔境	¥2,600
●ドラえもん	¥700
●トイショップボーイズ	¥2,600
●ナグザットオープン	¥2,400
●ナグザットスタジアム	¥2,400
●ネクタリス	¥2,600
●ネクロスの要塞	¥2,000
●熱血高校ドッチボールPC番外編	¥3,000
●パスティール	¥2,600
●バットマン	¥2,400
●はにい おんざ ろーど	¥2,200
●バリバリ伝説	¥2,500
●パワーリーグ3	¥2,400
●P-47	¥2,000
●飛装機兵カイザード	¥1,200
●ファイナルマッチテニス	¥2,800
●ファイヤープロレスリング	¥3,400
●ファイティングストリート(CD)	¥2,200
●ファイナルブラスター	¥2,800
●ファイナルラップツイン	¥2,600
●フォーメーションサッカー	¥3,400
●不思議の夢のアリス	¥2,600
●ブラッディーウルフ	¥1,600
●ブレイクイン	¥2,400
●弁慶外伝	¥1,200
●ボンバーマン	¥2,600
●麻雀ウォーズ	¥2,000
●麻雀学園(ビデオ付)	¥5,000
●麻雀学園マイルド	¥2,400
●魔晶伝紀ラ・ヴァルー	¥2,600
●魔笛伝説アストラリウス	¥2,600
●マスターオブモンスターズ	¥3,000
●メルヘンメイズ	¥2,200
●モトローダー	¥1,400
●桃太郎活劇	¥2,400
●桃太郎伝説II	¥2,600
●モンスターレア	¥800
●USAプロバスケットボール	¥2,400
●遊々人生	¥1,800
●ラビオレプススペシャル	¥2,400
●らんま1/2	¥2,800
●レジェンドオブヒーロートンマ	¥2,400
●ワールドスタジアム'91	¥2,400
●ワールドビーチバレー	¥2,000
●わいわい麻雀	¥1,600
●ワラビー	¥2,400
●ワルキューレの伝説	¥2,800
●ワンダーモモ	¥1,000
●ワンダラーズフロムイース(CD)	¥3,600

メガドライブ

ソフト	金額
●アイラブミッキーマウス	¥2,200
●アフターバーナー2	¥3,000
●エアロブラスターズ	¥3,000
●エレメンタルマスター	¥2,600
●尾崎直道スーパーマスターズ	¥1,600
●ガイアレス	¥2,600
●キューティー鈴木のリングサイトエンジェル	¥2,400
●クラックダウン	¥2,400
●ゲイングランド	¥2,600
●ゴールデンアックス	¥2,000
●コラムス	¥2,500
●サイバーボール	¥2,600
●鮫・鮫・鮫	¥2,600
●三国志・乱世の英雄たち	¥3,400
●斬～夜叉円舞曲～	¥2,800
●シャドーダンサー	¥2,400
●重装機兵レイノス	¥2,000
●スーパー忍	¥2,400
●スーパーモナコGP	¥2,800
●スーパーライセンス	¥3,600
●スーパーリーグ	¥1,200
●スーパーリアルバスケット	¥2,000
●ダライアス2	¥3,400
●デンジャラスシード	¥2,400
●ハードドライビン	¥2,600
●北斗の拳	¥1,400
●ムーンダンサー妖精	¥2,000
●武者アレスタ	¥3,000
●レインボーアイランドEX	¥2,600
●ワールドカップサッカー	¥2,800

ゲームボーイ

ソフト	金額
●アメリカ横断ウルトラクイズ	¥1,600
●アレサ	¥1,200
●ウィザードリィ外伝	¥2,400
●SDガンダム外伝	¥1,800
●F1レース	¥1,600
●F1ボーイ	¥1,600
●鬼忍降魔録ONI	¥1,600
●ゴルフ	¥1,000
●SAGA2	¥2,400
●スーパーマリオランド	¥1,000
●タートルズ	¥1,600
●ちびまる子ちゃん	¥1,200
●ツインビーだ!	¥1,400
●テトリス	¥1,200
●Dr.マリオ	¥1,600
●ドラキュラ伝説	¥800
●熱血硬派くにおくんGB	¥1,600
●ネイビーブルー'90	¥1,500
●信長の野望GB版	¥2,400
●パックマン	¥1,400
●ハテナの大冒険	¥1,800
●バトルシティー	¥1,400
●バブルボブル	¥1,600
●飛龍の拳伝説	¥1,600
●ファミスタ	¥1,600
●ボンバーボーイ	¥1,600
●モンスターメーカー	¥1,600
●らんま1/2	¥1,200
●レーダーミッション	¥1,200
●レッドアリーマー	¥1,400

本体類

本体	金額
●ファミコン本体	¥5,500
●スーパーファミコン	¥22,500
●ゲームギア	¥8,000
●ツインファミコン ㊍新	¥10,000
●PCエンジン	¥9,000
●PCエンジンコア	¥12,000
●メガドライブ	¥7,000
●CDロム^{2}システム Ver. 1 (インターフェース付)付属品全ありのみ	¥21,000
●ゲームボーイ	¥6,500

本体の買取金額は、付属品がないと、下記の通りマイナスされるか、おことわりすることがあります。また、使用程度によって値段が変わります。尚、故障品は買取りできません。

付属品	金額
●外箱無	¥1,200引
●説明書無	¥600引
●アダプタ無	¥1,500引
●AVケーブル無	¥500引
●ビデオケーブル無	¥1,500引
●Y端子無	¥600引
●コンバータ無	¥1,500引
●スティック(又はコントローラ無)	¥2,400引

申し込み書

フリガナ

名前　　才 ㊞

保護者名　㊞

住所 □□□-□□

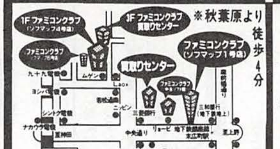
ソフト名	箱・説	マップ	ソフト名	箱・説	マップ

ベーマガ 4月号

近くの人はお店に来てね。交換の受付はお店ではしておりません。

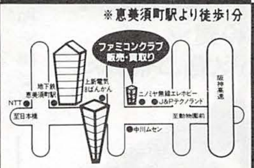
東京に近い人は 東京秋葉原店

※秋葉原より徒歩4分



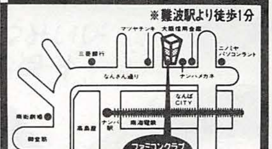
大阪に近い人は 大阪日本橋店

※恵美須町駅より徒歩1分



大阪に近い人は 大阪難波店

※難波駅より徒歩1分



送り先

日本ファミコンクラブ (株式会社ソフマップ)

東京 〒101 東京都千代田区外神田3丁目14番9号 北沢ビル8F ☎03(3253)9596

大阪 〒556 大阪市浪速区日本橋5丁目6番22号 ☎06(647)0572

年中無休・受付時間東京/大阪 店頭 ●月～金 AM11:50～PM8:00 (東京1号店のみ毎日AM10:30～PM7:30) ●土 AM11:00～PM8:00 ●日・祭日 AM10:00～PM7:00　電話AM11:00～PM7:00

遂に誕生！
ダイヤルコミュニケーション

ようこそ ミーティングルームへ

各4名様のお席を4部屋ご用意いたしました。



ちょっと話したい時に！ Q^2（ダイヤル）

もうあなたは、さびしくない
最大4人が同時に会話できる
いつでも気軽にコール！

全国エリア

0990-3434-71
0990-3434-72
0990-3434-73
0990-3434-75

注）プッシュ回線でご利用の方は、そのままご使用下さい。ダイヤル回線をご利用の方は、電話がつながったらお手元の電話器の〝トーン〟ボタンを押した後、メニューボタンを押して下さい。黒電話は、ご利用頂けません。

お持ち電話から簡単にかけられます
4つの番号の中からどれでもOK！

業界初！
パソコンマニアには初めてのダイヤルコミュニケーションシステム。
当社では、健全な使用目的を推進しております。末長くご使用されて頂きますようお願い申し上げます。尚、悪質な使用などは、固くお断りします。

電話で最大4名までの会話が可能。

ダイヤルコミュニケーションは、同時に会話できるという画期的なものです。いつでもどこでもお気軽にいろんな人とおしゃべりできます。

使い方はいろいろあなたのライフスタイルに合わせてご利用下さい

コマーシャルメッセージに、また電話を通じて新しいグループ付き合いなど、楽しいコミュニケーションも生まれます。

通話料の他に情報料がかかります。

このダイヤルコミュニケーションにお電話いただきますと、始めにこのシステムが有料（通話料・情報料を合わせ、10秒ごとに10円／地域によって差があります）ですというメッセージがありますので、ご確認の上ご利用下さい。

※18歳未満の方は、ご両親の了解を得てからご利用下さい。

※お互い会話でのトラブルは当社では一切責任を負いません。

ダイヤルコミュニケーション
■広告のお問い合せは
03-3476-0298
ダイヤルコミュニケーションシステム
本社 〒150 東京都渋谷区道玄坂1-19-12

■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!!

広告掲載商品以外の製品も取扱っております。

NEC PC-98シリーズ VS EPSON PC-286/386シリーズ

PC-9801DX2/U2


- PC-9801DX2/U2
- CVC-4681
- MD-2HD 10枚
- (MF-2HD 5枚)
- マウス

定価合計￥402,800
特価￥235,000

PC-9801DS2/U2
NOW PRINTING

- PC-9801DS2 U2
- CVC-4681
- MD-2HD 10枚
- (MF-2HD 5枚)
- マウス

定価合計￥442,800
特価￥278,000

PC-9801DA2/U2
NOW PRINTING

- PC-9801DA2/U2
- CVC-4681
- MD-2HD 10枚
- (MF-2HD 5枚)
- マウス

定価合計￥532,800
特価￥338,000

PC-286VG-STD


- PC-286VG-STD
- CVC-4681
- MD-2HD 10枚
- マウス

定価合計￥352,800
特価￥208,000

PC-386VR-STD


- PC-386VR-STD
- CVC-4681
- MD-2HD 10枚
- マウス

定価合計￥432,800
特価￥251,000

PC-386S-STD


- PC-386S-STD
- CVC-4681
- MD-2HD 10枚
- マウス

定価合計￥582,800
特価￥390,000

NEC

- PC-9801UR/20 ＋CVC-4681セット(￥432,800)……特価**￥272,000**
- PC-9801DX5/U5＋CVC-4681セット(￥552,800)……特価**￥345,000**
- PC-9801DS5/U5＋CVC-4681セット(￥592,800)……特価**￥378,000**
- PC-9801DA5/U5＋CVC-4681セット(￥682,800)……特価**￥438,000**
- PC-9801DA7/U7＋CVC-4681セット(￥782,800)……特価**￥505,000**

※上記セットには、マウス＋MD-2HD10枚(MF-2HD 5枚)が付きます。

EPSON

- PC-386M-STD ＋CVC-4681セット(￥ 412,000)……特価**￥269,000**
- PC-386G-STD ＋CVC-4681セット(￥ 834,800)……特価**￥570,000**
- PC-386S-FI ＋CVC-4681セット(￥ 557,800)……特価**￥375,000**
- PC-386G-FI ＋CVC-4681セット(￥ 809,800)……特価**￥556,000**
- PC-386S-H40 ＋CVC-4681セット(￥ 722,800)……特価**￥492,000**
- PC-386G-H100 ＋CVC-4681セット(￥1,034,000)……特価**￥718,000**
- PC-286UX-STD＋CVC-4681セット(￥ 352,800)……特価**￥222,000**

※上記セットには、マウス＋MD-2HD10枚(MF-2HD 5枚)が付きます。

三菱 *XC-1498C* II


定価￥108,000

- 14インチ
- 0.28ドットピッチ
- チルトスタンド付

上記組合せの場合＋￥11,000

上記各セットでディスプレイ変更の場合

- エプソン CR-4000(￥94,800)……＋￥ 15,000
- エプソン CR-5000(￥138,000)……＋￥ 54,000
- エプソン CR-7000(￥248,000)……＋￥140,000
- NEC PC-TV455(￥147,000)……＋￥ 58,000
- NEC PC-TV354(￥110,000)……＋￥ 33,000
- NEC PC-TV454(￥128,300)……＋￥ 44,000
- NEC N-5913L(G)(￥138,000)‥＋￥ 52,000
- NEC PC-KD854N(￥84,800)……＋￥ 6,000
- NEC PC-KD853N(￥118,000)……＋￥14,000
- NEC PC-KD881(￥118,000)……＋￥43,000
- NEC PC-KD882(￥89,800)……＋￥23,000
- シャープ CU-14KD(￥89,800)……＋￥14,000
- シャープ CU-14FD(￥74,800)……＋￥ 4,000
- シャープ CU-21HD(￥148,000)……＋￥68,000
- 三菱 XC-1498CMK II (￥107,000)·＋￥11,000

上記組合せディスプレイ


CVC-4681 (定価￥84,800)
サムソン

- アナログ
- 0.31㎜
- RGBカラー
- ノンクレア
- 14インチ
- 回転台付

プリンター(ケーブル・用紙付) (送料￥1,000)

EPSON
VP-2600PC


定価￥145,000
大特価￥104,000

STAR
JR-200CL


定価
￥134,800
大特価￥69,000

NEC
- PC-PR201/45(￥95,000)……特価￥ 66,000
- PC-PR201/60A(￥158,000)……特価￥108,000
- PC-PR201/65A(￥215,000)……特価￥147,000
- PC-PR201/80A(￥275,000)……特価￥189,000

EPSON
- AP-600PC(￥64,800)……特価￥ 46,500
- VP-550PC(￥87,000)……特価￥ 57,000
- VP-1350PC(￥96,800)……特価￥ 61,000
- VP-1600PC(￥125,000)……特価￥ 87,000
- VP-960PC(￥118,000)……特価￥ 83,000

STAR
- JP-100(￥79,800)……特価￥ 52,000
- JP-200(￥104,800)……特価￥ 63,000
- JR-100CL(￥99,800)……特価￥ 63,000

キャノン
- BJ-130J(￥198,000)……特価￥124,000

ハードディスク (送料￥1,000)

緑電子
- LITTLE·E40MK II ￥ 98,000……▶特価￥ 58,000

ロジテック
- SHD-40 ￥ 99,800……▶特価￥ 63,000

ティアック
- DD-41＋IF-55Th ￥148,000……▶特価￥100,000

ICM
- RC-40＋IF-2725 ￥ 98,000……▶特価￥ 71,000
- RC-80＋IF-2725 ￥138,000……▶特価￥ 97,000
- HC-40＋IF-2750 ￥108,000……▶特価￥ 79,000
- HC-80＋IF-2750 ￥148,000……▶特価￥108,000

コニック
- AW-8SCXU ￥178,000……▶特価￥ 92,000

テクノ・ジャパン
- TR-41(内蔵) ￥ 69,800……▶特価￥ 52,000

テクサ
- TRUST-40S/SE ￥118,000……▶特価￥ 60,000
- TRUST-EX80S ￥168,000……▶特価￥ 90,000

ドライブ (送料￥1,000)

C·リサーチ
- CRC-FD3.5S(￥39,800)……特価￥27,500
- CRC-FD3.5W(￥59,800)……特価￥39,800
- CRC-FD5S……特価￥30,000
- CRC-FD5W……特価￥45,000

緑電子
- LITTLE-F (￥39,800)……特価￥23,000
- LITTLE-F2 (￥59,800)……特価￥34,000
- LITTLE-ZFS (￥39,800)……特価￥27,500
- LITTLE-ZFW (￥59,800)……特価￥41,000
- CUBIC-CSW (￥69,800)……特価￥51,000

アクセル
- FDC-57 (￥68,000)……特価￥40,000
- FDC-58 (￥98,000)……特価￥52,000
- FDC-375 (￥34,800)……特価￥22,800
- FDC-376 (￥49,800)……特価￥35,800
- FDC-377 (￥39,800)……特価￥27,000
- FDC-378 (￥59,800)……特価￥39,500

SNE
- TZ-35S……特価￥23,000
- Mini3 (￥39,800)……特価￥23,500
- Mini5 (￥44,800)……特価￥29,000
- SNE-2N (￥80,000)……特価￥48,000
- SNE-3 (￥75,000)……特価￥44,000

ミュージカルツール (送料￥1,000)

ローランド
- ミュージ郎(￥158,000)……特価￥129,800
- ミュージ郎Jr.(￥98,000)……特価￥ 81,800

SNE
- サウンド・オーケストラ (￥29,800)……特価￥ 17,300
- サウンド・オーケストラV (￥35,000)……特価￥ 22,800
- サウンド・オーケストラL (￥28,000)……特価￥ 17,800
- リトル・オーケストラ (￥22,000)……特価￥ 14,300
- リトル・オーケストラL (￥18,000)……特価￥ 11,800
- サウンドMUSICIAN (￥25,000)……特価￥ 15,800
- リトルMUSICIAN (￥12,000)……特価￥ 8,900

ニーズ
- TN-F3E(￥19,800)……特価￥12,800
- TN-F1G(￥29,000)……特価￥ 29,000

エニックス
- 響(￥29,800)
  SP付、EMS対応……特価￥ 23,800

NEC
- PC-9801-26K(￥25,000)……特価￥ 20,000

モデム・コーナー (送料￥1,000)

オムロン
- MD-1200A III……特価￥ 14,000
- MD-12FS……特価￥ 15,000
- MD-24FP4 II……特価￥ 26,000
- MD-24FP5 II……特価￥ 28,500
- MD-24FN4……特価￥ 27,000
- MD-24FN5……特価￥ 30,000
- MD-24FS4……特価￥ 31,000
- MD-24FS5……特価￥ 32,000
- MD-24FS7……特価￥ 44,000
- MD-24FG5……特価￥ 34,000
- MD-24FJ4……特価￥ 31,000
- MD-FJ5……特価￥ 34,000
- MD-24HS……特価￥ 64,000
- MD(48HS……特価￥ 98,000
- MD-96FS5……特価￥131,000

AIWA
- PV-A24VM5……特価￥ 30,000
- PV-M24VM5……特価￥ 30,000
- PV-A12……特価￥ 14,500
- PV-M24……特価￥ 28,500

RAMディスク (送料￥500)

メルコ
- EMJ-1000L……￥17,300
  - -2000L……￥24,500
  - -4000L……￥41,800
- MRA-2000L……￥24,500
  - -4000L……￥41,800
- MRS-2000L……￥24,500
- EXJ -2000L……￥23,300
  - -4000L……￥40,800

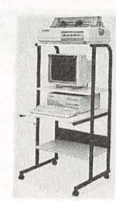
I/Oデータ
- PIO-PC34FX-2MA……￥27,000
- -4MA……￥46,500
- -RA134-2MA……￥26,000
- -4MA……￥44,300

パソコンラック



Ⓐ5段キャスター付
- 1325(H)×640(W)×700(D)

特価￥15,500



Ⓑ4段キャスター付
- 1245(H)×614(W)×600(D)

特価￥11,500

店頭ゲームソフトオール25%off! ビジネスソフト20%より特価中

ゲームソフト新製品続々入荷中!! 店頭セール実施中!! シャープ・富士通・東芝等のソフトもあるヨ!!

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。● 入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い

銀行振込：お近くの銀行より(電信扱い)にてお振込み下さい。

現金書留：封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット

専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

オクトラクラク クレジット

3回	3.5%	6回	4.5%	10回	6%	12回	6%	18回	11%
24回	12.5%	36回	17.5%	48回	23%	60回	29.5%		

振込先

富士銀行 久ヶ原支店 ㊟NO.1824

三菱銀行 蒲田支店 ㊟No.0278691

株式会社 億人(オクト)

※銀行振込、または、現金書留でご注文の際には、あらかじめ電話でご確認の上、お申し込み下さい。
※上記料金には、消費税は含まれておりません。消費税が付加されますので、詳しくは、電話でお問合せ下さい。
※送料：本体＋ディスプレイ等2個口￥2,000です。(注、北海道・九州は1個口￥1,500、沖縄・離島は別途料金になります。)

※掲載の価格は、多少とも変動しますので、まずはお電話にてご確認ください。

秋葉原・戦国時代に風雲児参上!!

アロー

●いますぐ電話下さい。 ☎03-3253-7718

※特価は税制となっております。

メーカー	品名	定価	特価
NEC	PC9801DA2	448,000	325,000
NEC	PC9801DS2	358,000	260,000
NEC	PC9801DX2	318,000	215,000
NEC	PC9801DXU2	318,000	219,000
NEC	PC9801UR	218,000	160,000
NEC	PC9801UF	218,000	160,000
NEC	PC9801NV	248,000	184,000
NEC	PC9801NS	298,000	200,000
NEC	PC9801NS20	448,000	318,000
エプソン	PC386VR STD	348,000	219,000
エプソン	PC386M STD	328,000	229,000
エプソン	PC286VG STD	268,000	174,000
エプソン	PC286C STD	168,000	120,000
エプソン	PC386NA	268,000	243,000
	RAMドライブカード	30,000	
エプソン	PC286BOOK STD	258,000	185,000
シャープ	CZ-623C-TN	498,000	348,000
シャープ	CZ-604C-TN	348,000	243,000
シャープ	CZ-663C	395,000	275,000
シャープ	CZ-653C	285,000	185,000
シャープ	CZ-613D	135,000	95,000
シャープ	CZ-605D	115,000	80,000
シャープ	CZ-604D	94,800	66,000
シャープ	CZ-606D	79,800	56,000

メーカー	品名	定価	特価
富士通	TOWNS20F	323,000	310,000
富士通	FMT-KB105	30,000	
富士通	FMT-DP531	89,800	
		計 442,800	

モニター

メーカー	品名	定価	特価
三菱	XC-1498CⅡ	107,000	50,000
シャープ	CU-14KD	89,800	54,000
シャープ	CU-14FD	74,800	43,000
NEC	PC-KD882	89,800	65,000
NEC	PC-KD881	118,000	83,000

プリンター

メーカー	品名	定価	特価
NEC	PC-PR201/65A	215,000	155,000
NEC	PC-PR201/60A	158,000	115,000
NEC	PC-PR201/45	95,000	69,000
NEC	PC-PR150VH	99,800	73,000
NEC	PC-PR150VL	84,800	62,000
NEC	PC-PR150T	64,800	48,000
エプソン	VP-2600PC	145,000	109,000
エプソン	VP-1600PC	125,000	93,000
エプソン	AP-900PC	94,800	63,000
エプソン	AP-600PC	64,800	48,000
キャノン	BJ-10V	74,800	52,000
シャープ	CZ8PC4	99,800	59,000

中古販売コーナー 買って得する。

掲載以外にも多数取揃えていますので御問合わせ下さい

メーカー	品名	価格
NEC	PC-9801RA21	¥298,000より
	PC-9801VX21	¥158,000より
	PC-9801VM21	¥128,000より
	PC-9801RX21	¥178,000より
	PC-9801UV11	¥128,000より
	PC-9801UX21	¥168,000より
NEC	PC-98N	¥100,000より
	PC-98DO	¥140,000より
シャープ	X68000セット	¥210,000より
東芝	J3100SS-001	¥ 79,000より
エプソン	PC286NF+2MBRAM	¥148,000より
	PC286C	¥110,000より
NEC	PC-8801FE2	¥36,000より
	PC-8801FE	¥35,000より
	PC-8801FA	¥40,000より
	PC-8801MA	¥45,000より

中古販売専用 TEL 03-3251-0516

AM10:00～PM7:00

AVアロー

〒101 東京都千代田区外神田2-12-7
☎03-3253-7718

お支払い方法
- ●現金書留
- ●ローンもOK
- ●代引（商品到着時にお支払い下さい。）代引手数料がかかります。※商品により代引出来ない場合もあります。

★銀行振込
振込先 口座名：エーブイ・アロー
住友銀行秋葉原支店
（普）134987

★価格・在庫は変動しますのでお電話で御確認下さい。
★製品はすべてメーカー保証付です。
★入金確認後、宅配便にて至急商品をお送り致します。
★表示価格は店頭渡し価格ですので発送の場合すべての商品に送料がかかります。
★ご送金は、必ずお電話でのお申込み後にお願い致します。
★商品発送後の返品は一切できません。（不良の場合は必ず一週間以内に御連絡下さい。）
★なお在庫切れ、メーカー品切れ等で多少時間がかかることがあります。

PC-9800シリーズ,FM-TOWNS,X-68000シリーズ,
パソコン・周辺機器・他ワープロなど

FM TOWNS-20F ⋯⋯⋯⋯ ⊗328,000円
FMT-DP-533 ⋯⋯⋯⋯ ⊗69,800円
FMT-KB 105/205 ⋯⋯⋯⋯ ⊗30,000円
FMPR-353G ⋯⋯⋯⋯ ⊗138,000円
(24ドット/136桁プリンタ)
FM60-711(ケーブル) ⋯⋯⋯⋯ ⊗6,800円

34%OFF! 合計⊗572,600円
¥377,900円

イシダオリジナルFM TOWNSモデル2F Set

①FM-TOWNS1F ⊗318,000円
増設ドライブ⋯⋯ ⊗28,000円
ハイパーメモリ⋯⋯ ⊗59,800円
}これで イシダオリジナル TOWNS 2F FM-TOWNSモデル2F

⊗合計 ¥505,600
FM-DP-533(ディスプレイ) ⊗69,800円
テンキー付キーボード(親指/JIS) ⊗30,000円

イシダプライスをワープして → **¥248,000.～**

50% OFF!

TOWNS用SOFT 185種類を店頭展示突破しました!
オール2割引SALE中!

超目玉TOWNS用 SOFT その他

- インビテーション影からの招待状 定価9,800円 (スーパープライスでワープ特価!)¥980.～
- ペイントツールGEDIT. TOWNS⋯ 定価30,000円 (〃)¥9,800.～
- 新型マウスFMT-MD103⋯ 定価7,800円 (〃)¥5,980.～
- キーボードカバン⋯⋯⋯⋯ 定価2,800円 (〃)¥2,380.～

FMR-50互換を実現した ——
FM.NOTe BOOK. A4ファイルサイズ2.5kg・80C286CPU、FMR-50NB1 定価238,000円 → **¥198,000**

★TOWNS用ドリームキッドの内容
(定価39,800円相応)
- キーボード防塵カバー 1枚
- フロッピー 20枚
- クリーニングディスク 1枚
- マウスパット
- アプリケーション情報
- フロッピーケース
- マウスポケット
- フロッピーラベル
- TOWNS用MS-DOS
- アミューズメントSOFT 1本

※TOWNSオーナーズCARD入会受付中!
- FM-TOWNS関連商品店頭価格より5～10%割引販売等数々の特典がございます。

FMTOWNS-10F	FMTOWNS-20F	FMTOWNS-40H	FMTOWNS-80H
FMTOWNS-10F 298,000円	FMTOWNS-20F 323,000円	FMTOWNS-40H 473,000円	FMTOWNS-80H 623,000円
カラーCRT FMT-D531 89,800円	カラーCRT FMT-DP531 89,000円	カラーCRT-DP-531 89,800円	カラーCRT DP-531 89,800円
キーボードFMGT-KB101/201 20,000円	キーボードFMGT-KB101/201 20,000円	キーボードKB101/201 20,000円	キーボードKB101/201 20,000円
定価合計 **407,800円**	定価合計 **432,000円**	定価合計 **582,800円**	定価合計 **732,800円**
パターン1 ●頭金⋯⋯ 51,000円 ●月々(10回払)⋯13,900円×10 ●ボーナス(2回)⋯69,000円×2	パターン1 ●頭金⋯⋯ 50,000円×1 ●月々(10回払) 14,800円×10 ●ボーナス(2回) 75,000円×2	パターン1 ●頭金 71,000円×1 ●月々(10回払)19,800円×10 ●ボーナス(2回)100,000円×2	パターン1 ●頭金⋯ 100,000円×1 ●月々(10回払)23,300円×10 ●ボーナス(2回)120,000円×2
パターン2 ●1回目⋯⋯ 9,080円×1 ●2回目～24回まで 7,800円×23 ●ボーナス(4回)⋯48,000円×4	パターン2 ●1回目⋯⋯ 9880円×1 ●2回目～24回まで 8,600円×23 ●ボーナス(4回) 49,000円×4	パターン2 ●1回目⋯⋯10,160円×1 ●2回目～36回まで 9,800円×35 ●ボーナス(6回) 35,000円×6	パターン2 ●1回目⋯⋯ 13,155円×1 ●2回目～36回まで 9,900円×35 ●ボーナス(6回)⋯58,000円×6
TOWNS.ドリームキッドサービス!	TOWNSドリームキッドサービス!	TOWNSドリームキッドサービス!	TOWNSドリームキッドサービス!

NEC、PC-9801DS Set特価!

PC-9801DS2/U2 (本体) ⊗358,000円
PC-KD853N (ディスプレイ) ⊗118,000円
VP-1350PC ⊗96,800円 (EPSONプリンタ)

⊗合計572,800円
~~¥359,000~~
価格応談

NEC、PC-9801DA Set特価!

PC-9801DA3/U2 (本体) ⊗448,000円
PC-KD853N (ディスプレイ) ⊗118,000円
M-1924P (ブラザ136桁カラープリンタ) ⊗148,000円

⊗合計714,000円
~~¥425,000~~

PC-9801DX2/U2 ⊗318,000円
特価¥2?5,000.～

SHARP X68000 SALE

X68000 SUPER

1. 本体+キーボード+マウス、トラックボール CZ-604C-TN(チタンブラック) ⊗348,000円
2. NEW 14型カラーディスプレイ CZ-606D-TN ⊗79,800円

合計⊗427,800円
<税込>
特価¥336,800

X68000 PRO II

1. 本体+キーボード+マウス CZ-653C-BK ⊗285,000円
2. 14型カラーディスプレイ CZ-606D-TN ⊗79,800円

合計⊗364,800円
<税込>
特価¥278,900

お問い合せは! **パソコンのイシダ本店** 釧路(0154)25-6168 パソコンのイシダ本店 釧路市堀川町2番32号

第1支店 釧路(0154)22-4408 FM-LAB釧路 釧路市旭町30番12号(尾崎ビル)

第2支店 釧路(0154)22-4437 EPSON テクニカルSHOP釧路 釧路市旭町30番12号(尾崎ビル1F)

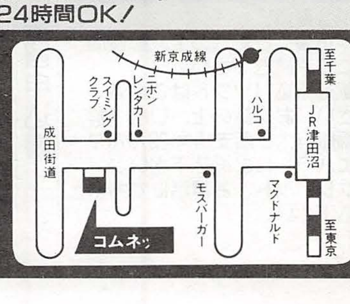
第3支店 札幌(011)241-4608(よろ～や) パソコンのイシダ札幌 札幌市中央区南2条西1丁目7番地 壱丁目ビル3F

第4支店 帯広(0155)23-1050 パソコンのイシダ帯広 帯広市西2条南11丁目9番地(野村ビル6F)

※現金の場合は内税です。その他については外税です。



パーソナルコンピューター・ワードプロセッサー専門店
パソコンショップ マエハラ
TEL.0276-25-3410 〒373 群馬県太田市本町21-3
91' フレッシュフェア
3/8(金)~4/7(日)
HARD
★送 料：1梱包1,000円
★消費税：別途3％
★専門店ならではの1.5年保証
★CPUご購入の方：フロッピーディスケットプレゼント
人気No.1ホビー/ビジネスマシン
PANASONIC FS-AIST
CPU：R800(16ビット)/Z80A(8ビット)
ワープロソフト付 87,800円→75,000円
NEC PC-9801DX2
本体 318,000円
XC-1498CII 107,000円
システム価格 425,000円→278,000円
NEC NEW32ビットマシン
PC-9801DA2/DAU2
448,000円→ マエハラ特価
PC-9801DS2/DSU2
358,000円→ マエハラ特価
NEC PC-9801DO+
本体 278,000円
PC-KD882 89,800円
システム価格 367,800円→ マエハラ特価
SHARP NEW X68000スーパー
本体 348,000円
CZ-606D-TN 79,800円
システム価格 427,800円→326,000円
SHARP X68000PROII
本体(BK,GY) 285,000円
CZ-603D(BK,GY) 84,800円
システム価格 369,800円→277,000円
FUJITSU NEW FM TOWNS20F
本体(システムキーボード付) 343,000円
FMT-DP531 69,800円
システム特価 412,800円→ マエハラ特価
ビジネスのヒーローNOTEパソコン
EPSON PC-386NOTE A
268,000円 →マエハラ特価
NEC
PC-9801N
CPU：V30 248,000円→148,000円
PC-9801NV
CPU：V30HL 24,8000円→188,000円
PC-9801NS-20
CPU：386SX. 20MB HDD付 448,000円→322,600円
ラップトップワープロ
NEC 文豪mini 5RX
バックライト白液晶
アッとプリンタ搭載
188,000円 →127,800円
高級パソコンデスク
★送料：無料
★消費税含む
エニックス ED-50
幅640×高さ1250×奥行700
29,800円→15,500円
インター W46
FM TOWNS・X68対応
30,800円→19,500円
幅600×高さ1,205×奥行650
SR-007
24,500円→16,800円
幅620×高さ1,265×奥行700
サイドテーブル, ペーパートレーは別売
SOFT
(通販希望の方はTEL下さい。)
17%OFF(フェア期間内)
★メンバーズ：プラス3~5%OFF
★送料：1本350円、2本以上550円
超高解像度モニター
SANYO CMT-A14F1
64,800円→42,000円
200ライン, 21ピン/8ピンRGB端子付, チルト台 RGBケーブル付
MITSUBISHI XC-1498CII
107,000円→55,000円
ノングレア, 0.28ピッチ, チルト台, アナログRGBケーブル付
SHARP CU-14KD
89,800円→59,800円
ノングレア, 0.28ピッチ, チルト台, アナログRGBケーブル付
PC-88/98、PC-286、X68000、FM TOWNS'コーナーフル展示ご来店お待ちしています。
★株式オンラインシステム(MACS)デモ中/
★ミュージ郎システム(MIDI)デモ中/
★一太郎V.4.3/エクセルデモ中/
★パソコンセミナー(マンツーマン)開催中/
★スタッフ募集中/
X68000/X1対応プリンタ
★メーカー在庫品(1年保証)
★数量限定品(TEL下さい。)
★X1用FDD, 特価9,800円より在庫あり。
SHARP CZ-8PN1
134,800円→9,800円
80ケタサーマル, 24ドット漢字, ケーブル付
SHARP
CZ-8PK6 159,000円→53,000円
136ケタ, 24ドット漢字ケーブル付
CZ-8PK7 79,800円→33,000円
80ケタ, 24ドット漢字ケーブル付
駐車場
群銀
至伊勢崎
至館林
ナカムラヤ
太田駅
パソコンショップ マエハラ
市役所
至熊谷
★営業時間 10:00~20:00
★定休日 木曜日
お申し込み方法
①現金書留
申込書にご記入の上、郵便局にて手続き下さい。
②銀行振込（ソフトはご遠慮下さい）お電話の上、口座（群馬銀行太田西支店㊟297676マエハラ）にお振込下さい。
③クレジット、お電話にてお申込下さい。
書留申込書
〒 ご住所 フリガナ
TEL ( ) ー
フリガナ ご氏名 様
機種名 年令 才
注文ソフト名 メディアと数量 金額
送料
パソコンデスク 数量 金額
ハード 数量 金額
送料



新京成線
至千葉
スイミングクラブ
ニホンレンタカー
ハルコ
JR津田沼
成田街道
モスバーガー
マクドナルド
至東京
コムネッ

御卒業おめでとうセール

★とびきりの安さ＆安心のサポート 信頼の店

UBERS ユーバース

▲掲載価格には消費税は含まれておりません。　▲掲載商品はほんの一部だけです。その他、ハード、ソフト、小物、ワープロ関係商品全て取り扱い——激安販売中!!

PC-9801 DA(/U)2 新製品 定価 ¥448,000 新同 ¥320,000

PC-9801 DS(/U)2 新製品 定価 ¥358,000 新同 ¥254,000

PC-9801DX(/U)2 新製品 定価 ¥318,000 新同 ¥198,000

富士通・TOWNSフェアー
FMTOWNS-2 セット
FMT-DP533
FMT-KB105
TOWNSシステム
5セット限り
¥235,000
※御購入予定の方、今がチャンス!!

PC-98 DO＋ 定価 ¥278,000 新同 ¥194,000

PC-9801nV 定価 ¥248,000 新同 ¥172,000

PC-9801 NS-20 定価 ¥448,000 新同 ¥298,000

マッキントッシュ SE30/4MB/80HDD 定価 ¥748,000 中古 ¥498,000

ディスプレイ

品名	定価	価格
●PCKD881	定価¥118,000	¥79,800
●PCKD882	定価¥ 89,800	¥59,800
●PC-TV455	定価¥147,000	¥89,000
●PC-TV454	定価¥128,000	¥79,800
●N5913U	定価¥120,000	¥80,000
●CU-14TV	定価¥ 99,800	¥73,000
●CU-14FD	定価¥ 74,800	¥45,000
●XC-1498CII	定価¥107,000	¥53,000
●XC-1498C	定価¥ 99,800	¥50,000
●PCKD854N	定価¥ 89,800	¥45,000
●CU21HD	定価¥148,000	TELにて

掲載価格は2月25日現在の価格です。変動ある場合がありますので、TELにてご確認ください。（安くなる場合が多い）

ハードディスク

品名	定価	価格
●HC40	定価¥108,000	¥79,800
●HC80	定価¥148,000	¥110,000
●HC130	定価¥178,000	¥133,000
●LitteE40	定価¥ 99,800	¥60,000
●CRCMH4B	定価¥ 99,800	¥58,000
●CRCIHR4	定価¥107,800	¥69,800
●TRAST40S	定価¥118,000	¥77,800
●5インチシングルドライブ		¥25,000より
●3.5インチシングルドライブ		¥23,000より
●メルコRAMボード		20%~50%OFF
●I/OデータROMボード		20%~50%OFF

PC-9801NS 定価 ¥298,000 新同 ¥198,000

PC98HA 限定4台 定価¥198,000 新品 **¥130,000**

DYNA BOOK (J3100SS-001) 限定品 定価 ¥198,000 新品 ¥98,000

パソコンディスカウントSHOP **UBERS ユーバース**

FM-TOWNS-2Fセット (＋DP533,KB101) 定価 ¥467,800 新同 ¥258,000

プリンター

品名	定価	価格
●PC-PR201/65A	定価¥215,000	¥158,000
●PC-PR201/60A	定価¥158,000	¥116,000
●PC-PR201GS	定価¥135,000	TELにて
●PC-PR150VL	定価¥ 84,800	¥63,000
●PC-PR150T	定価¥ 64,800	¥48,000
●LBP-A404	定価¥265,000	TELにて
●BJ10V	定価¥ 74,800	¥55,000
●JR200CL	定価¥134,800	¥77,000
●TX-24CL	定価¥ 69,800	¥40,000
●VP2600PC	定価¥145,000	TELにて
●AP900PC	定価¥ 94,800	TELにて

●代金引換システム●
現金払いでお買上げの場合、商品をお受け取りいただく時に、商品と引換えて代金をお支払いいただくシステムです。(手数料別)

●お申込み方法●
①お問合せ ご注文はお電話で!!
②コンピュータ登録（ご予約受付）
③お手続き(銀行振込、現金書留、クレジット) BANK
④配送センターより発送（ご入金確認後）

ソフト

品名	定価	価格
●一太郎VER4.3	定価¥58,000	¥40,000
●花子Ver2	定価¥58,000	¥40,000
●MS/DOSVER3.3C	定価¥ 9,800	¥ 7,500
●MS/WINDOWS	定価¥20,000	¥16,500
●桐Ver3	定価¥98,000	¥65,000
●PIEXEPLUS	定価¥58,000	¥43,000
●ロータス123Rel2.2J	定価¥98,000	¥65,000
●Z'sword JG Ver2	定価¥58,000	¥43,000
●クイックBASIC	定価¥20,000	¥15,000
●マイフェス98Ver5	定価¥38,000	¥28,500
●CCT98II	定価¥15,000	¥12,000

PC-286BOOK 定価 ¥258,000 新同 ¥185,000

PC-286 VG-STD 定価 ¥268,000 新同 ¥166,000

X-68000 EXPERTII-HDセット 新品 超破格値奉仕中

X-68000 SUPERセット 新品 超破格値奉仕中

X-68000 PROII-HDセット 新品 超破格値奉仕中

X-68000 PROIIセット 新品 超破格値奉仕中

PC-386 LSR-STD 定価 ¥538,000 新品 超破格値奉仕中

PC-386 VR-STD 定価 ¥348,000 新同 ¥220,000

PC-ONE (PC286LP) 新製品 定価 ¥298,000 新品 超特価奉仕中

PC-CLUB (PC286C-STD) 新製品 定価 ¥168,000 新品 超破格値奉仕中

PC-386NOTE-A 新製品 定価 ¥268,000 超特価奉仕中

■日本橋店(大阪)
恵美須町から徒歩3分
大阪市浪速区日本橋4丁目5の11(椿本ビル2F)
☎(06)631-4016
FAX06(631)8145
振込銀行 太陽神戸三井銀行 大阪南支店 口座番号 普通口座3135055 (株)ユーバース

■神戸店
元町駅から徒歩3分(JR高架下)
神戸市中央区元町高架通2の196(モトコー3番街)
☎(078)371-1030
FAX078(371)1280
振込銀行 太陽神戸三井銀行 栄町支店 口座番号 普通口座3301768 (株)ユーバース

■京都店
地下鉄四条駅6番出口30秒
京都市下京区烏丸通り仏光寺下ル大政所町673(峯ビル5F)
☎(075)341-1444
FAX075(343)4226
振込銀行 太陽神戸三井銀行 京都四条支店 口座番号 普通口座3164309 (株)ユーバース

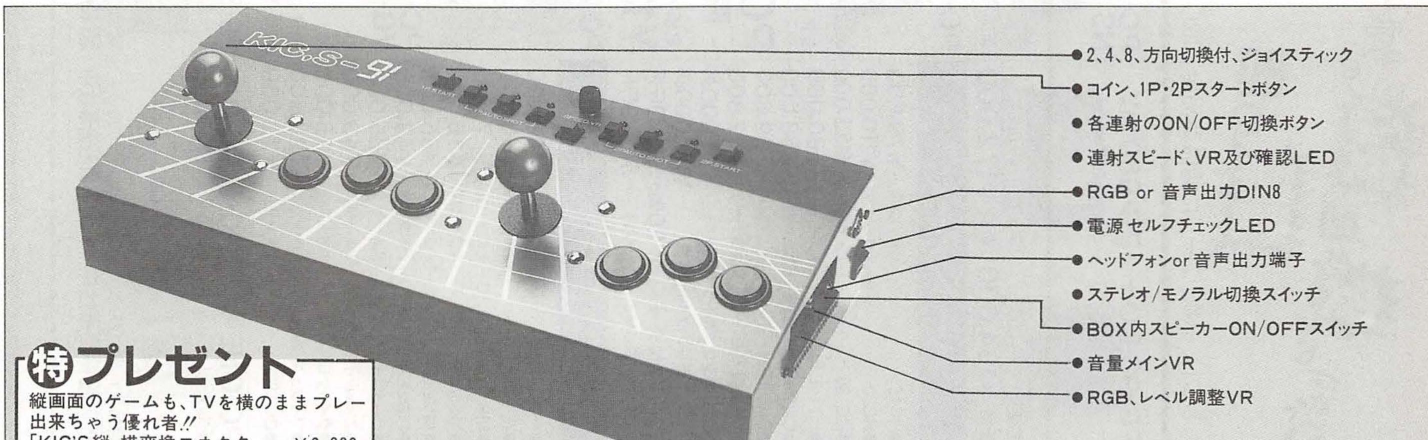
電話一本であなたの欲しい商品があなたのもとへ!!あなたの近くのユーバースへお気軽にお電話ください。

KICケイアイシー ●ゲーマーの知的好奇心を満たすベストパートナー

ついに出た!! S端子対応で鮮やかな画面

1991の主役はこれだ!! KIC'S-91

キックス・キューイチ



㊕プレゼント

縦画面のゲームも、TVを横のままプレー出来ちゃう優れ者!!
「KIC'S縦.横変換コネクター…¥2,000」
今、キューイチを買うと無料サービス中!!

シャープな映像、大迫力の音声

5大特長

1 電源出力ラインには全てヒューズを入れ基板等の故障を未然に防ぎます。
2 電源セルフチェックLEDにて、出力チェックが一目で判ります。
3 音声はRGB、ヘッドフォン端子、RFモジュール(オプション)より、ステレオ/モノラル(切換SW付)で出力され、全てテレビのスピーカーより出ます。(接続コード付)
3 連射ON/OFF、LEDで連射スピードが一目で判ります。
5 新開発、フルカラービデオコンバーターで、より鮮明な画面でゲームが楽しめます。又、画像調整、電源の+5V調整等、全て外部より出来ます。

(保証期間):お買い上げ日より6ヶ月間

KIC'S PCBレンタルクラブ ——会員募集!!——

片っ端からゲームをしたい人や、ビデオに録画したい人。高価で手の届かなかったPCBが入会後手軽にあなたのお手元へ…!!

コントロールBOX KIC'S-91をお持ちの方には、全てのレンタルPCBに91専用ハーネスを無料で貸し出し致します!!

※詳しい案内書は62円切手2枚同封の上、下記へお申し込み下さい。



別売付属品麻雀パネル

(ハーネス付)

91に接続すれば、麻雀ゲームも思いのまま!!

各種インターフェースコードあり
※ファミコン、PCエンジン、メガドライブ等

KIC'S-91はA・B・Cの3タイプより選べます

タイプA ¥35,000 ビデオ対応(VHF、オプション)
付属品 ステレオコード、ビデオコード、調整棒
※ビデオ入力端子の有る家庭用テレビ使用

タイプB ¥29,000 (RGB専用)
付属品 ステレオコード、RGB21/15Pコード、調整棒
※21P及び、15kHzモードの有る15Pディスプレイ

タイプC ¥38,000 (タイプA、B両方対応)
付属品 ステレオコード、RGB21/15Pコード、ビデオコード、調整棒
※家庭用テレビ、RGBテレビ

オプション
¥2,000 (タイプA・CのVHF対応)
※家庭用テレビ1ch/2ch使用、接続コード付

※詳しい資料、在庫価格表は62円切手×2枚を同封のうえ下記までお申し込み下さい。

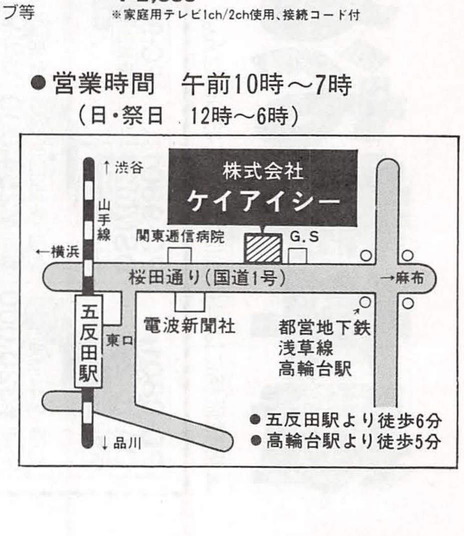
★商品のご注文は現金書留をご利用下さい。
注文の際は在庫確認の上、住所・氏名・電話番号・希望する商品を明記し、商品の合計金額+送料(一律¥500)を添えてお申し込み下さい。お申し込み5日以内にお届け致します。

★『きっくす倶楽部』会員募集中!!
会員には会員カード(スタンプ式)や3ヶ月に一度のサービス情報等、楽しい企画がいっぱい!入会希望の方はハガキでお申し込み下さい。

コントロールBOX KIC'S-91
▶▶▶取扱販売店◀◀◀

地区	販売店	電話
中部地区	宇宙堂	☎052-916-1407
関西地区	テクナート	☎06-643-7641
九州地区	パワードサービス	☎092-572-4110

●営業時間 午前10時～7時
(日・祭日 12時～6時)



●五反田駅より徒歩6分
●高輪台駅より徒歩5分

KIC株式会社ケイアイシー ☎03-3280-3351・FAX.03-3447-9134
〒141 東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F

全員、起きろ！

ジリリリリリッ…！ BIG NEWSだ！



げむげむの評判が良い理由

①安くて品質が良い
②在庫が豊富
③注文方法が簡単、安心システム
④対応がさわやか
⑤サービス・特典がいっぱい

げむげむは商品先送り、
代金後払いです。
在庫は日々変動します。
お電話で確認して下さい。

お買いあげ金額10％分のクーポン券（金券）を差し上げます。
次回の購入時に割引券として利用できます。（１月７日より実施）
※ただし、お買いあげ金額３万円以上の方に限らせていただきます。

1941	95,000	グラディウス	12,000
ダブルドラゴンIII	75,000	ビーチバレーボール	10,000
オーライル	70,000	カプコンワールド	10,000
鮫・鮫・鮫	60,000	1943	10,000
グラディウスIII	55,000	ワンダーボーイ	10,000
ムスタング	55,000	XXミッション	10,000
ミッドナイトレジスタンス	50,000	1942	8,000
ストリートファイター	50,000	タイガーヘリ	8,000
バルダーダッシュ	50,000	中華大仙	6,000
バルーンブラザーズ	46,000		
クォース	30,000		
ベイルート	30,000		
イシターの復活	30,000		
M.I.A.	30,000		
グラディウス（電源・ハーネス付）	24,000		
キャプテンシルバー	12,000		

★ この他に4,000円、3,000円、2,000円の基板もあります。パーツもあります。おハガキで価格表、会員証を請求して下さい。返信用切手は不要です。

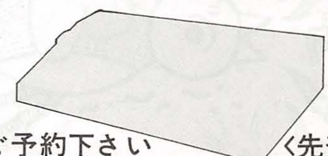
**海外版ゲーム機・ソフトの情報をお教えします。
ご希望の方はおハガキで。**

予約申込受付中！

オリジナルコントロールパネル

幻夢魔神

第一回販売ロット分（200台）に限り
特別記念価格 **29,800円**



今すぐご予約下さい 〈先着200名様〉

只今生産中につき配達は3月下旬の予定です。

● 特徴 ●

1．AC電源スイッチ両切り。（感電防止）
2．ヒューズが切れるとパイロットランプが消えます。
3．＋5、＋12、－5に、それぞれパイロットヒューズがついています。（ヒューズ切れでランプは消えます）
4．**パネルからＪＡＭＭＡハーネスが出ています。（買って直ぐにゲームＯＫ。ハーネス接触不良、逆差しなどのめんどうなトラブルはナシです）**
5．**モノーステレオ変換ボード内蔵。（パネルだけで疑似ステレオ効果）**
6．スイッチ切り替えで疑似ステレオを外部出力できます。（パネルの音が消える）
7．ＲＧＢ－ビデオ変換ボードでＴＶ・ＲＧＢモニターにピンジャックコードでつなげます。
8．Direction Converter内蔵。
9．**すべてのボタンに連射切り替えスイッチが付いています。**
10．スピード調整ボリューム。
11．特殊レバーの取付スペースがあり簡単に取付けできます。
12．電源５Ｖ電圧調整（外部からできます）
13．パイロットランプがすべてパネル上部に集中しています。



プレゼント

得

マンガを使ったやさしい技術マニュアル門書
①ハーネス編 ②サウンド編を無料で差し上げます。
ご希望の方は①②いずれかの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いてハガキで申し込み下さい。

幻夢幻夢
（げむげむ）

株式会社 ケイアンドユウ

フリーダイヤル（料金無料）
0120-107855

TEL 06（783）7855
〒577 東大阪市高井田本通５丁目２番

★ 御注文方法 ★

まず、お電話下さい。（在庫と価格を確認して下さい。）
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。（1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。）
（1万円以下の場合は、お客様負担になります。）
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。（送料幻夢幻夢負担）
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ 詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫 森ノ宮支店
普通 095883
ゲムゲム

☎06-644-0554

電話受付10:00〜19:30/FAX 06-644-6077(24時間)

全品・時空一！在庫多数！全て税込み

代金引き換えOK！超低金利ローンOK!!

新品超特価コーナー

本体　(税込)

機種名	販売価格
PC98DO＋	¥189,000
PC9801DA2、DA/2	各¥312,000
PC9801DS2、DS/U2	各¥247,000
PC9801UF、UR	各¥154,000
PC9801DX2	¥200,000
PC9801DX/U2	¥205,000
PC9801NOTE	¥127,000
PC9801NS	¥197,000
PC9801NS-20	¥283,000
PC9801NV	¥168,000
PC8801MC2	¥110,000
PC8801FE2	¥ 81,000
PC-286LP PC ONE	¥210,000
PC-286PCクラブ	¥125,000
PC-286VG-STD	¥168,000
PC-386M-STD	¥228,000
PC-386VR-STD	¥216,000
X68000エキスパートII(グレー)	¥228,000
X68000プロII(ブラック)	¥180,000
X68000プロHD(グレー)	¥220,000
X68000スーパー	¥265,000
X68000 スーパーHD	¥358,000
FMタウンズモデル20F＋KB101＋DP533セット	¥289,000
パナソニックFS-AIST	¥ 67,000
サンヨーWAVY70FD	¥ 44,500
ダイナブックJ3100SS-001	¥ 98,000
ダイナブックJ3100GS-001	¥148,000
アミガ500(和文説明書付)	¥105,000
アミガ500(和文説明書付)＋増設ラムA501＋ビデオアダプターA520セット	¥128,000

モニター　(税込)

機種名	販売価格
KD-881	¥ 75,000
KD-882	¥ 57,000
KD854N	¥ 45,000
TV454	¥ 74,000
TV455	¥ 85,000
TV472	¥128,000
CU-14KD	¥ 50,000
CU-14FD	¥ 41,000
CU-21HD	¥104,000
CZ-606D	¥ 60,000
CZ-604D	¥ 70,000
CZ-605D	¥ 85,000
CZ-613D	¥ 99,000
アミガ1084D	¥ 73,000
XC-1498CII	¥ 49,000

プリンター　(税込)

機種名	販売価格
PR201GS	¥ 89,000
PR201-45	¥ 65,000
PR150VL	¥ 59,000
PR150VH	¥ 67,000
PR150T	¥ 46,000
BJ130J・PC	¥110,000
BJ10V	¥ 52,000
M1724Pα	¥ 51,000
M1924P	¥ 65,000
HG-4000PC	¥139,000
VP-2600PC	¥103,000
AP-900PC	¥ 65,000
CZ-8PK10	特価¥ 65,000
CZ-8PC4-GY	特価¥ 59,000
FS-PC1	¥ 47,500

ディスク　(税込)

機種名	販売価格
日本テクサTRUST EX80S	¥102,000
日本テクサTRUST EX120	¥115,000
日本テクサトラストIN40S	¥ 67,000
日本テクサトラストNS-20	¥ 84,000
テクノジャパンTR81F	¥ 80,000
テクノジャパンTR41	¥51,000
テクノジャパンPD404(PC98、X68共用)	¥60,000
テクノジャパンPD130GSX	¥122,000
テクノジャパンPD100GS	¥108,000
テクノジャパンPD 50GS	¥81,000
ICM HC130	¥126,000
ICM シーフラット	¥82,000
ICM HC80	¥108,000
CRC CRC-FD35S(自動3.5"・1FD)	¥ 28,000
CRC CRC-FD3.5W(自動5"・2FD)	¥ 41,000
グロリアGD35M1(3.5"・1FD)	¥ 21,000
グロリアGD50M2(5"・1FD)	¥ 23,000
グロリアGD50M2(5"・2FD)	¥ 40,000

周辺機器　(税込)

機種名	販売価格
(スキャナー)シャープJX100特価	¥50,000
(スキャナー)エプソンGT-6000	¥129,000
(モデム)オムロンMD24FP4II	¥25,000
(モデム)オムロンMD24FP5II	¥29,000
(モデム)オムロンMD24FS5	¥31,000
(マウス)NEC PC9872R	¥ 7,900
(マウス)和知電子WA-200	¥ 2,400
(マウス)NEOS MS-50AUTO	¥6,000
(マウス)MSX・PC88用マウス	¥ 3,900
(増設ラム)メルコEMJ・2000L	¥26,000
(増設ラム)メルコEMJ・4000L	¥44,000
(増設ラム)I・O PIO-PC34FX-2MA＋IOS10II	¥28,000
(増設ラム)I・O PIO-PC34FX-4MA＋IOS10II	¥48,000
(増設ラム)I・O PIO-6BE1A	¥ 20,000
(増設ラム)シャープCZ-6BE1B	¥ 23,000
(FM音源)NEC PC-9801-26K	¥ 19,500
(FM音源)アイドルジャパンSS-10	¥14,000
(MIDI)ローランド製品	定価の83%
(ブロッカー)ローランド製品	定価の75%

中古機種	買取り価格	販売価格
PC9801RA21/RA2(5万円安)	230,000〜	250,000〜
PC9801DX2/DXU2	170,000〜	190,000〜
PC9801RX2/RX21(1万円高)	145,000〜	165,000〜
PC9801VX2/VX21(1万円高)	120,000〜	145,000〜
PC9801VM2/VM21.VM11(2万円高)	85,000〜	110,000〜
PC9801DO/DO+(3万円高)	100,000〜	135,000〜
PC9801ES2/RS21	190,000〜	220,000〜
PC9801UX21/EX2(2万円高)	120,000〜	145,000〜
PC9801UV2/UV11(3万円高)	70,000〜	100,000〜
PC9801VF2/M2	25,000〜	40,000〜
PC9801ノート/NS(5万円高)	80,000〜	115,000〜
PC9801LV21/LV22(1万円高)	80,000〜	110,000〜
PC286ノートF/BOOK(4万円高)	80,000〜	110,000〜
PC286L/LE(2万円高)	60,000〜	90,000〜
PC286V/VE、VF(3万円高)	80,000〜	105,000〜
PC286VS/VG(5千円高)	130,000〜	150,000〜
PC286US/UX(1万円高)	90,000〜	120,000〜
PC386VR/M	170,000〜	200,000〜
J3100SSダイナブック	60,000〜	85,000〜
PC8801VA/VA2(2万円高)	30,000〜	50,000〜
PC8801MC1/MC2(1万円高)	35,000〜	60,000〜
PC8801FA、MA、MA2(5千円高)	25,000〜	45,000〜
PC8801FH/MH	20,000〜	40,000〜
PC8801FE/FE2(5千円高)	25,000〜	50,000〜
PC8801FR/SR/MR/TR	15,000〜	30,000〜
MSX2 FS-A1/HB-F1	4,000〜	9,000〜
MSX2 AI-F/FI-XD	12,000〜	25,000〜

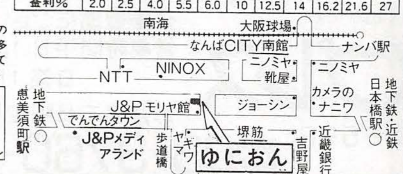
中古機種	買取り価格	販売価格
MSX2＋AI-WX/FI-XDJ	20,000〜	35,000〜
MSX2＋AI-WSX/FI-XV	25,000〜	40,000〜
MSX用ディスクドライブ	10,000〜	22,000〜
X68000 600C/ACE/PRO(HD付2万円高)	110,000〜	150,000〜
X68000 エキスパート(HD付3万円高)	145,000〜	180,000〜
X68000CRT 600D/601D/602D/605D	35,000〜	60,000〜
X68000CRT 611D/612D/613D	40,000〜	70,000〜
X68000CRT 6030/6040/6060	25,000〜	50,000〜
FMタウンズ2セット(2Fは4万円高)	120,000〜	190,000〜
コモドールAMIGA500	65,000〜	90,000〜
200ラインカラーモニター(TV付は5千円高)	5,000〜	12,000〜
PC KD854/854N/853/853N	20,000〜	38,000〜
PC KD862/862S、863S、863G(5千円高)	25,000〜	44,000〜
400ラインカラーモニター(TV付は1万円高)	15,000〜	35,000〜
各社24ドット漢字プリンター	15,000〜	25,000〜
MSX用HBP-FIC/FS-PCI(5千円高)	12,000〜	25,000〜
PC PR101、201シリーズ	15,000〜	30,000〜
98用外付 Sドライブ(Wは1.5万円高)	10,000〜	18,000〜
98用2メガRAMボード(4Mは1.5万円高)	12,000〜	22,000〜
98用40メガハードディスク(80Mは2万円高)	25,000〜	45,000〜
各社1200全二重モデム(2400は1万円高)	5,000〜	10,000〜
PC98用サウンドボード98-26K	8,000〜	13,000〜
SEGA メガドライブ	5,000〜	10,000〜
NEC PCエンジン(コアグラは2千円高)	6,000〜	12,000〜
NEC CO-ROM²(Ver2.0は2千円高)	18,000〜	33,000〜
SHARP X1ターボ/FM77AVシリーズ	TELで	TELで
ソフト、ゲーム、その他パソコン周辺器	TELで	激安販売中

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	18	24	30	36	48	60
金利%	2.0	2.5	4.0	5.5	6.0	10	12.5	14	16.2	21.6	27

広告の商品はほんの一例です　その他多数格安にて販売中です　お問合せ下さい

■お振り込み先
近畿銀行
日本橋支店
普通0347632
パソコンショップユニオン



パソコンショップ ゆにおん

〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日時指定可　品物がついてからお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。

送料表	小600	中1200	大1800

代引手数料　1個に付1500　※北海道、沖縄、離島は別料金

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

PC-9801シリーズ

各12,580円三国志II, 提督の決断, サイレントメビウス, 各10,880円A列車で行うIII, 遙かなるオーガスタ, span of Dream, ウイザードリイ#4, #5, D〜欧州蜃気楼, ミュージアム4, 大海令, ザ・スーパーラスベガス2, バトル, 天と地と, 各9,180円F15ストライクイーグルII, 銀河英雄伝説+SET, 各8,330円シムシティ, ポピュラス, 銀河英雄伝説II, ペインドリーム, マジックキャンドル, ベストプレーベースボール, 信長・武将風雲録, 斬・夜叉円舞曲, 戦極, 大戦略'90, 大航海時代, 水滸伝, ランペルール, 信長・群雄伝, 天下統一, 斬, ブリッツフリーク, BURAI下巻, ドラッケン, ガンダムデザートオペレーション, 轟, ロードモナーク, スーパーバトルスキンパニック, アクティー, 続・ダンジョンマスター, ロードス島戦記, 黄金の羅針盤, エメラルドドラゴン, やじうまペナントレース2, ウィザードリィ#1〜#3, クオータースタッフ, スペースローグ, ザ・マンホール, 天竺への道, バーズティル, 億万長者II, T&T, クエストフォーグローリー, ドラゴンウォーズ, グランプリサーカス(データ集各4,180円), 各8,080円FAR SIDE MOON, 栄冠は君に, 各7,480円サークII, ファーストクイーンII, ヒルズファー, マスターオブモンスターII, ファーラの時結界, ルーンワース, ブラックレインボー, D-Again, BURAI, ミスティーブルー, インペリアルフォース, ウルティマIII, マスターオブモンスター, 天使たちの午後番外編, マーキュリー, プリンスオブペルシャ, ナビチューン, アマランス, サバッシュ, ブルトンレイ, エアー・コンバット, ドラゴンスレイヤー, 電脳学園・II・III, (6,980円ザークレジェンドSP), 各6,630円煩悩予備校, 麻雀クリニック増刊号, レビュー, 雀ボーグすずめ, 満開電飾, せろり, BEAST, バルバトウスの魔女, 鋼鉄の騎士, ビーストロード, わたしをゴルフに連れてって, 探偵団X, 無敵刑事大打撃, グラムキャッツ, ブロックアウト, クラックス, ポッキー・II, ゾーク1, 谷川・将棋指南III, (6,980円ライヒスリッター), 各5,830円ドラゴンナイトII, X指定, ランス2, DE-JA, X'na-サキナ, RAY・GUN, キャル・永遠の美少女, ウエディングラプソディー, SAP特殊行動警察, リップスティックAD・2, 殺しのドレス2, 闘神都市, あーくしゅ, ストロベリー大戦略, トリロジー, ルーンワース2, D・P・S・SG, スクール・うおーず, エクスタリアン, ルージュ, 世界でいちばん君が好き, イルミナ, セーラ服戦士フェリス, 星の砂物語, FOXY, キャンキャンバニーSP, ベロンチョ身体検査, 各4,980円キャンキャンバニー, ドキドキカードリーグ, ブルトンレイシナリオエディタ, ぴんきいぽんきい1・2・3, あぶないてんぐ伝説, AIIIマップ, 各4,380円大戦略IIIパワーアップキット, '90マップ, シムシティーエディター, グランプリサーカスパワーアップ, 各4,180円エイトレクスゴルフ・C, プロミストランド, 各3,330円ピンクショックパイレーツ1, 2, 3, 美少女写真館番外編, 各2,630円ピンクソックス各号, 各3,480円D・S#1〜, 10,200円プリンセスメーカー,

FM-TOWNS

各14,280円提督の決断, 三国志II, 各10,880円ポピュラス, 遙かなるオーガスタ, 闇の血族スペシャル, 四柱推命学入門, オルゴール, ウィザード#V, HYPER PLANET, 各10,030円信長・戦国群雄伝, 維新の嵐, 水滸伝, ランペルール, ガンシップ, R-TYPE, 各8,330円続・ダンジョンマスター, ターボアウトラン, 大航海時代, イメージファイト, サークII, オペレーションウルフ, BURAI, ファイナルブロー, おかしなマザーグース, ヒーローオブランス, サイバーシティ, ラストサバイバー, 銀河宇宙オデッセイ, アシストカルク・ワード, ロケットレンジャー, ギャラクシーフォースII, T&T, スペースローグ, やじうまペナントレース2, 黄金の羅針盤, 各8,080円機甲師団, 栄冠は君に, 各7,480円ZAKMCKRACKEN, Zero, 闇の血族, メリーゴーランド, デュアルターゲット, Sim City, D-Again, ライザンバー, AYA, ドラゴンスレイヤー, インディージョーンズ, T・D・F, マンホール, DRACKEN, Loom, 19,800円LUCID ASMデバッガー, 16,200円MUSIC PRO, 各5,830円D・P・S・SG, ルージュ, 闘神都市, テトリス, CAL-キャル, (5,240円D-RETURN) 各4,980円エイトレクス・G・クラブ, エクセレント10, D・P・S, 21,200円F-BASIC386V1.1L21, 47,800円Fm-OASYS, 15,000円日本語MS-DOS Ver3.1 23,200円SOUND Ver1.1, 32,800円High C

X-68000シリーズ

各12,580円三国志II, 太平洋の嵐DX, 提督の決断, 各10,880円遙かなるオーガスタ, A列車で行うII, D〜, 欧州シュヴァルツシルト, ザ・スーパーラスベガスII, ドラッケン, ファンタジーIV, 各10,030円RYU〜, 銀河+SET, ノスタルジア, 各8,330円Sim City, 銀河英雄伝説2, ランペルール, 続・ダンジョンマスター, C版大戦略2, ウルティマV, エメラルドドラゴン, イメージファイト, マーキュリー, 水滸伝, 信長・群雄伝, 大航海時代, ロードス島戦記, クォータースタッフ, スペースローグ, めぞん一刻・完結, 実践ビリヤード, 夢幻戦士ヴァリスII, パロディウスだ！ 各8,080円栄冠は君に, 機甲師団, サンダーブレード, 各7,480円ワールドスタジアム, ワールドコート, ラグーン, ソルフィース, ナイアス, AXIS, エアーコンバット, ダイナマイトデューク, サラマンダ, 闇の血族・完結編, サイバリオン, D-Again, グラナダ, A-JAX, ジェノサイド, サーク, メルヘンメイズ, イースIII, ブルトンレイ, スーパーハングオン, 熱血高校サッカー編, ダウンタウン熱血物語, ネメシス'90, ドラゴンスピリット, メタルサイト, サバッシュ, ルーンワース, ジェミニウィング, ニューラルギア, プリンスオブペルシャ, パロディウスだ！, トップをねらえ, 各6,630円幻獣鬼, ラプラスの魔, ルーシーショット, V'BALL, 熱血高校ドッチボール部, BEAST, わたしをゴルフに連れてって, 中華大仙, ファンタジーゾーン, まぁじゃん2, R-TYPE, やじうまペナントレース, 帰り道は危険がいっぱい, 石道, サブナック, ウォーニング, キャロル, ジェーン, 各5,830円リップスティックAD, DE-JA, CAL, RAY-GUN, D・S・P・SG, X'na-サキナ, イルミナ, クォース, テトリス, SX-WINDOW, ストロベリー大戦略, ザ・コックピット, X指定, ランスII, ドラゴンアイズ, ボスコニアン, ボンバーマン, スペースハリアー, ドラゴンナイトII, ブルトンレイ・エディタ, SAP特殊行動警察, 10,200円シグナトリー, 6,120円スライス, 各16,800円テラッツオ, New Print Shop, CYBER NOTE, マジックパレット, MU-1, 37,800円C・コンパイラV2.0, 15,300円た〜みのる2, 15,980円MUSIC-PRO(MIDI版は24,500円)

PC-8801シリーズ

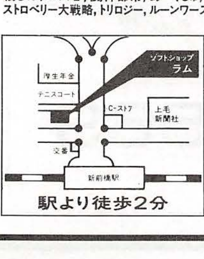
各12,580三国志II, ミュージックアート88, 提督の決断, (9,960円銀河英雄伝説+SET), 各10,880円ウイザードリィ#IV・#V, LALF, 各8,330円銀河英雄伝説II, 大航海時代, ランペルール, 水滸伝, 信長・武将風雲録・群雄伝, 天と地と, シュヴァルツシルトII, 夢幻の心臓III, やじうまペナントレース2, ファンタジーIV, T&T, ウイザードリィ#I・II・III, FORMULA・C・M・S, 各7,480円ヴェインドリーム, ダイナソア, サーク・II, テイル・ナ・ノーグ, ドラゴンスレイヤー, ワールドゴルフIII, ブロンティス, 銀河英雄伝説, ZERO, イースIII, 天使たちの午後3番外編, BURAI, クリムゾンIII, 電脳学園・II・III, エメラルドドラゴン, 手天童子, 各6,630円REVIEW, 雀ボーグすずめ, クラックス, ポッキー, めぞん一刻・完結編, メタルオレンジ, BEAST, キャロル, ジューン, ビーストロード, イエスタディ, まあじゃん2, わたしをゴルフに連れてって, 麻雀クリニック増刊号, RUN RUN狂走曲, 各5,830円X'na(サキナ), ドラゴンアイズ, ランスII, ドラゴンナイト, DE-JA, D・P・S・SG, ドラゴンバスター, ウエディングラプソディー, イルミナ, エクスタリアン, PURE, セーラ服戦士フェリス, RAY-GUN', リップスティックAD・2, クロッキー, ピュアII, X指定, メルヘンパラダイス, 自己中心派, テトリス, 上海II, ダ・ビンチ, CAL〜永遠の… 各4,980円キャンキャンバニー, D・P・S, ザ・コックピット, ぴんきいぽんきい1・2・3, ドラゴンアイズ, ドキドキカードリーグ, 各4,180円ドキドキシャッターチャンス(データ集2,630円) 各3,330円はっちゃけあやよさんII, フルーツカクテル1・2, アップルクラブ1・2, ウォーターフロントAD, 美少女写真館番外編, 各2,650円リップスティック1〜5

ハード

20,500円サイバースティック, 12,400円アナログジョイパット, サウンドオーケストラ22,300円, リトルオーケストラ16,500円
32,800円ファインスキャナーX68
20,800円ハンディスキャナーmsx
X68MIDIボード16,800円, キーボードカバー2,380円
フロッピーケース3.5"150入, 5"180入各2,980円
生ディスク1枚5"50円, 5"HD80円, 3.5"DD160円3.5"HD100円

MSXシリーズ

12,580円三国志II, 提督の決断, 10,880円Plas X ターミネーターwithダンジョンハンター 各10,030円信長・群雄伝Ⓡ, 水滸伝Ⓡ, 大航海時代Ⓡ, ランペルールⓇ, 9,830円銀河英雄伝説+SET, 各8,330円銀河英雄伝説II, 大航海時代, 水滸伝, SDスナッチャー, ロードス島戦記, シュヴァルツシルト2, ガンシップ, 信長・群雄伝, ランペルール, フリートコマンダー2, ファンタジー4, ウイザードリイ#1〜#3, トンネルズ&トローズ, 麻雀刺客, DD倶楽部, グラフザウルスV2.0, 各7,480円ドラゴンスレイヤー, クリムゾンIII, エメラルドドラゴン, サークII, テイル・ナ・ノーグ, SEED OF DRAGON, 聖戦士ダンバイン, ルーンワース, BURAI, 銀河英雄伝説, 電脳学園・II・III, 魔導物語1-2-3, アークスII, スーパー大戦略, ラ・ヴァルー, 画楽多(サンプル付), 各6,630円FRAY, ソリッドスネイク, イースII, シンセサウルスV2.0, 雀ボーグすずめ, ロボクラッシュ, ウイングマンSP, クリムゾンII, めぞん一刻完結編, グレイテストドライバー, まあじゃん2, グラムキャッツ, 私をゴルフに連れてって, ランダーの冒険3, メンバーシップゴルフ, やじうまペナントレース, 各5,830円F1道中記, ドラゴンナイトII, あ〜くしゅ, RAY-GUN, ランス, FOXY, メルヘンパラダイス, プレイボールIII, キャンキャンバニーSP, エクスタリアン, DE-JA, ピアス, マスターオブモンスター, サキナ, ピーチアップ総集編, セーラー服戦士フェリス, ポッキー, ドラゴンアイズ, ザ・コックピット, ルージュ, イシターの復活Ⓡ, D・P・S・SG, イルミナ, 各4,980円D・P・S, 世界でいちばん君が好き, らくらくアニメ, ぴんきぃぽんきぃ①②③, 各3,400円にゃんぴ, 各4,180円スーパーピンクソックス, 各3,400円ルーンスターII, 各3,330円ピーチアップ各号, 美少女写真館番外編, あやよさんII, ロードス島戦記福神漬, 各2,460円ピンクソックス1〜3, (4号3,180円), 各1,700円D・S各号, 2,610円にD・S#20, #22 6,100円文書作左衛門, 6,990円はがき書右衛門, 24,980円HAL NOTE, 20,800円msx-WriteII, 16,980円MIDIサウルス, 21,700円ハンディスキャナ, 10,280円msx-Data Pack, 3,080円msx-C入門上・下



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

● 上記の価格には消費税3%が含まれています。御注文はTELかハガキで。

送金方法
- ● 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TELを書いて同封して下さい。(振替口座の方は通信欄に記入)
  郵便振替口座番号は 宇都宮1-5733 名称 ソフトショッププラム
- ● 代金引換の方は送料の他に280円プラス。局留めの場合は申し出て下さい。配達日指定(日・祭を除く)は50円プラス。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
- ● 送料は1本以上、500g以下360円、1kg以下670円、1kg以上980円、多い場合は返金します。
- ● X1・FM77AV・スーパーファミコン・セガ・PCエンジン・周辺機器・他については御問合せ下さい。

● 営業時間　月曜〜土曜12:00〜20:00、日祭10:00〜19:00
定休日　3月11日(月)・18日(月)、4月8日(月)・15日(月)・22日(月)、5月13日(月)・20日(月)・27日(月)

● 掲載されていない商品は御問合せ下さい。

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594　FAX0272-53-7594

〒371 前橋市新前橋町17-13

NOVAに技あり、安さあり・・・

SHARP X68000

EXPERTⅡ 注文№B-0401
X68000EXPERTⅡ(CZ603C)……¥338,000
15型カラーディスプレイテレビ(CZ605D)…¥115,000
合計 ¥453,000➡TEL特価!!

EXPERTⅡ HD 注文№B-0402
X68000EXPERTⅡ・HD(CZ613C)……¥448,000
15型カラーディスプレイテレビ(CZ605D)……¥115,000
合計 ¥563,000➡TEL特価!!

PROⅡ 注文№B-0403
X68000PROⅡ(CZ653C)……¥285,000
15型カラーディスプレイテレビ(CZ605D)……¥115,000
合計 ¥400,000➡TEL特価!!

PROⅡ HD 注文№B-0404
X68000PROⅡ・HD(CZ663C)……¥395,000
15型カラーディスプレイテレビ(CZ605D)……¥115,000
合計 ¥510,000➡TEL特価!!

NEW SUPER 注文№B-0405
X68000 SUPER(CZ-604C-TN)……¥348,000
14型カラーディスプレイテレビ(CZ-606D-TN)¥79,800
合計 ¥427,800➡TEL特価!!

SUPER HD 注文№B-0406
X68000SUPERHD(CZ623C-TN)……¥498,000
15型カラーディスプレイテレビ(CZ613D-TN)……¥135,000
合計 ¥633,000➡TEL特価!!





EPSON PC CLUB



注文№B-0407
エプソン PC286CSTD ¥168,000
三 菱 XC1498C-2 ¥107,000
定価合計 ¥275,000

特価169,000円
初回¥4,820/月々¥4,500×47回

MSX turbo R FS-A1ST



新登場

注文№B-0408
ナショナル FS-A1ST ¥87,800
サンヨー CMT/A14F1 ¥64,800
定価合計 ¥152,600

特価107,000円
初回¥5,610/月々¥3,600×35回

ノバ情報機器 NOVA情報機器

日本一の品揃え

PC-9801UF



注文№B-0409
NEC PC9801UF ¥218,000
三菱 XC-1498C-2 ¥107,000
定価合計 ¥325,000
特価198,000円
初回¥7,040/月々¥3,200×47回/㊍1.2万×8回

PC-9801UR-UR/20



注文№B-0410
NEC PC9801UR ¥218,000
三菱 XC-1498C-2 ¥107,000
定価合計 ¥325,000
特価198,000円
(PC9801UR/20 セット特価 ¥289,000)

PC98DO+



注文№B-0411
NEC PC98D+ ¥278,000
三菱 XC1498C-2 ¥107,000
定価合計 ¥385,000
特価248,000円
初回¥4,740/月々¥4,100×47回/ボ1.5万×8回

PC-9801DX2



注文№B-0412
NEC PC9801DX2 ¥318,000
三菱 XC1498C-2 ¥107,000
定価合計 ¥425,000
特価259,000円
(PC9801DX5 セット特価 ¥359,000)

PC-9801DX/U2



注文№B-0413
NEC PC9801DX/U2 ¥318,000
三菱 XC-1498C-2 ¥107,000
定価合計 ¥425,000
特価259,000円
(PC9801DX/U5 セット特価 ¥359,000)

エプソン PC-386S-STD



注文№B-0414
エプソン PC386S-STD ¥498,000
三菱 XC1498C-2 ¥107,000
定価合計 ¥605,000
特価389,000円
初回¥9,820/月々¥6,300×47回/㊍2.4万×8回

PC9801DS・DS/U



注文№B-0415
NEC PC9801DS2 ¥358,000
三菱 XC-1498C-2 ¥107,000
定価合計 ¥465,000
特価296,000円
(PC9801DS5/U5 セット特価 ¥401,000)

PC-9801DA・DA/U



注文№B-0416
NEC PC9801DA2 ¥448,000
三菱 XC-1498C-2 ¥107,000
定価合計 ¥555,000
特価359,000円
(PC9801DA5/U5 セット特価 ¥464,000)

エプソン PC386M-STD



注文№B-0417
エプソン PC286M-STD ¥328,000
三菱 XC1498C ¥99,800
定価合計 ¥427,800
特価285,000円
初回¥7,900/月々¥4,700×47回/㊍1.7万×8回

エプソン PC-286VG-STD



注文№B-0418
エプソン PC286VG-STD ¥268,000
三菱 XC1498C ¥107,000
定価合計 ¥375,000
特価215,000円

メーカー	ソフト	価格
ロータス	1-2-3 R2.2J	~~¥98,000~~
ロータス	1-2-3 NOTEBook	~~¥38,000~~
ジャストシステム	一太郎Ver4.3	~~¥58,000~~
ジャストシステム	一太郎dash	~~¥39,000~~
デービー	PIEXE PLUS	~~¥58,000~~
ローラ・ンド	ミュージ郎	~~¥150,000~~
マイクロソフト	Quick Cver2.0	~~¥20,000~~
マイクロソフト	Quick BASIC ver4.5	~~¥20,000~~
メガソフト	MIFES V5.0	~~¥38,000~~
メガソフト	MEMORY PRO386	~~¥18,000~~
シーエスラボ	SELEXウィンドウ	~~¥18,000~~
NEC	日本語MS-WINDOWS(ver3.0)	~~¥25,000~~

ソフトコーナー 価格はTELにて なんでもお問合せ下さい

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。
中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。
あなたのニーズにすべてお応えいたします。
表示価格には消費税は含まれておりません。

お申込は今すぐお電話か次頁の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。
申込書送り先:〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合(商品在庫をご確認ください)
お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。
振込先:三菱銀行虎ノ門支店普通預金0319436ノバ情報機器
●代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。
●クレジットをご利用いただく場合
3~60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

決算棚卸し処分セール品の全国通信販売(電話・FAX・郵便・パソコン通信)

X68000 PRO SHOP

当社のX68000シリーズは激安で、しかも特典いっぱい!!

※4/1・4/2は棚卸の為休業させて頂きます

SHARP決算激安処分セール!



大人気 X68000 赤字覚悟の激安処分!!

EXEクラブ入会無料サービス



① X68000 SuperHD
TV付き専用ディスプレイ 激安セット

実質31%引

CZ623C-TN ¥498,000
CZ613D-TN ¥135,000
合計定価 ¥633,000

税込特価 安すぎて表示できません!

- CZ623C…X68K・SUPER-HD本体、40メガHDD内蔵、マウス/トラックボール付
- CZ613D…専用ディスプレイ、ステレオスピーカ付、TV機能搭載

回数	1回目	2回目以降
30回	¥18,670	¥18,400
36回	¥18,485	¥15,700
60回	¥11,345	¥10,500

② X68000 SuperHD
格安ディスプレイセット

実質29%引

CZ623C-TN ¥498,000
CZ606D-TN ¥ 79,800
合計定価 ¥577,800

税込特価 安すぎて表示できません!

- CZ623C…X68K・SUPER-HD本体、40メガHDD内蔵、マウス/トラックボール付
- CZ606D…専用ディスプレイ

回数	1回目	2回目以降
30回	¥19,470	¥17,100
36回	¥15,535	¥14,700
60回	¥10,495	¥ 9,800

③ X68000 PROII
格安ディスプレイセット

実質28%引

CZ653C-BK ¥285,000
CZ606D-BK ¥ 79,800
合計定価 ¥364,800

税込特価 ¥268,000

- CZ653C…X68K・PROII本体、マウス付
- CZ606D…専用ディスプレイ

回数	1回目	2回目以降
30回	¥13,540	¥10,900
36回	¥10,020	¥ 9,400
60回	¥10,740	¥ 6,200

④ X68000 EXPERT
格安ディスプレイセット

実質34%引

CZ602C-GY ¥365,000
CZ606D-BK ¥ 79,800
合計定価 ¥444,800

税込特価 ¥299,000

- CZ602C…X68K・EXPERT本体、マウス/トラックボール付
- CZ606D…専用ディスプレイ

回数	1回目	2回目以降
30回	¥13,970	¥12,200
36回	¥10,735	¥10,500
60回	¥ 7,095	¥ 7,000

⑤ X68000 Super
格安ディスプレイセット

実質27%引　新製品

CZ604C-TN ¥348,000
CZ606D-TN ¥ 79,800
合計定価 ¥427,800

税込特価 ¥319,000

- CZ604C…X68K・Super本体、マウス/トラックボール付
- CZ606D…専用ディスプレイ

回数	1回目	2回目以降
30回	¥15,370	¥13,000
36回	¥11,535	¥11,200
60回	¥11,595	¥ 7,400

⑥ X68000 Super
TV付き専用ディスプレイ 激安セット

実質27%引　新製品

CZ604C-TN ¥348,000
CZ613D-TN ¥135,000
合計定価 ¥483,000

税込特価 ¥359,000

- CZ604C…X68K・Super本体、マウス/トラックボール付
- CZ613D…専用ディスプレイ、ステレオスピーカ付、TV機能搭載

回数	1回目	2回目以降
30回	¥15,270	¥14,700
36回	¥13,135	¥12,600
60回	¥ 8,795	¥ 8,400

当社はSHARP X68000 PRO SHOPです。

- 当社でX68000をお求めになりますと、EXEクラブに入会できます。
- 会費無料 ●X68電卓プレゼント ●X68000フェアへの御招待
- X68000ニュースの送付



PC-9801シリーズ用 SHARPカラーディスプレイ

⑦ CU-14FD
税別定価¥74,800

38%引

税込特価 ¥47,000

- 0.31ピッチの高解像度アナログカラーディスプレイ
- 640×400、400ライン ●チルト台
- カラー/アーバンイエロー表示切替可能

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,555	¥8,300
10回	¥5,565	¥5,100
18回	¥3,050	¥3,000

⑧ CU-14GD
税別定価¥69,800

38%引

税込特価 ¥44,000

- 0.39ピッチの高解像度アナログカラーディスプレイ
- 640×400、400ライン ●チルト台
- カラー/アーバンイエロー表示切替可能

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,860	¥7,800
10回	¥4,980	¥4,800
15回	¥3,300	¥3,300

⑨ CU-14TV
税別定価¥98,800

27%引

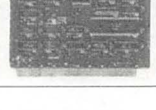
税込特価 ¥72,800

- 0.31ピッチの高解像度アナログ/デジタルカラーディスプレイ
- 15/24KHz2モード対応
- 640×400、400ライン/640×200、200ライン

回数	1回目	2回目以降
10回	¥8,616	¥7,900
15回	¥6,300	¥5,400
24回	¥3,832	¥3,600



X68000シリーズ 周辺機器



機種名	定価	税込特価	備考
AN-S100	¥ 36,600	¥ 29,000	アンプ内蔵スピーカ(2本1組)
CZ-8NJ1	¥ 1,700	¥ 1,500	JOYスティック
CZ-8NJ2	¥ 23,800	¥ 21,400	サイバースティック、アナログJOYスティック
CZ-8NM3	¥ 9,800	¥ 8,800	マウス/トラックボール
CZ-8NT1	¥ 13,800	¥ 12,400	トラックボール
CZ-6BP1	¥ 79,800	¥ 63,800	数値演算プロセッサー
CZ-6BM1	¥ 26,800	¥ 21,500	MIDIボード
CZ-6BC1	¥ 79,800	¥ 63,800	FAXボード
CZ-6VT1	¥ 69,800	¥ 55,800	カラーイメージユニット
CZ-6BV1 2スロット使用	¥ 21,000	¥ 16,800	ビデオボード、V/S端子出力
CZ-6TU	¥ 33,100	¥ 26,400	チューナー、15P15KHzのみ可能
CZ-620H	¥178,000	¥138,000	20MBハードディスク
CZ-6BS1	¥ 29,800	¥ 23,800	SCSI I/F
CZ-8PC5-BK	¥ 96,800	¥ 77,000	80桁カラー48ドット熱転写プリンター
CZ-8PG1	¥130,000	¥ 99,800	80桁カラー24ドットプリンター
CZ-8PG2	¥160,000	¥120,000	136桁カラー24ドットプリンター
CZ-8PK10	¥ 97,800	¥ 78,000	136桁24ドットプリンター
IO-735X	¥248,000	¥189,000	136桁カラーインクジェットプリンター
CZ-6PV1	¥198,000	¥149,000	カラービデオプリンタ、専用記録紙のみ

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です 御諒承下さい

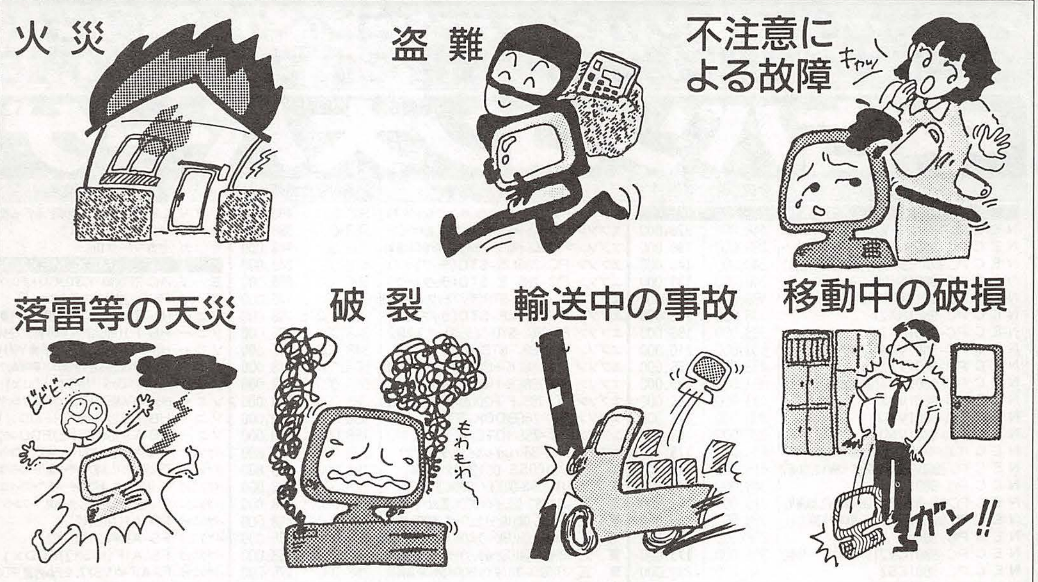
他店には無い「安心の総合保険つき!」

業界唯一

★なんと、お客様の不注意による故障でもOK! もちろん盗難や火災でも安心!

※4/1・4/2は棚卸の為休業させて頂きます。

高〜い修理代(タダ)がぜ〜んぶ無料!!



日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。
(但し、商品1点ごとに20万円以上のものに限る。なお20万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられます。)

カード取扱い提携会社

JCB / VISA / UC / DC / 日本信販

分割払い取扱い提携会社

※分割払いはカードをお持ちでない方でもご利用できます。

オリックスクレジット / 日本信販 / JACCS / オリエント / 日総信 GF

今月の特選限定中古品

(当社の中古品の中でも特にお買得の品をあつめ限定で販売致します。)

NEC PC-9801VX41

定価￥630,000

中古税込特価 ￥210,000

- 20メガハードディスク内蔵
- 5"2HDディスク2基搭載
- 640Kバイト標準メモリ実装
- CPUは16ビット80286(10MHz)とV30(10MHz)を搭載

回数	1回目	2回目以降
20回	￥13,900	￥12,200
36回	￥10,150	￥ 7,300
60回	￥ 5,950	￥ 4,900

NEC PC-9801VX4

定価￥693,000

中古税込特価 ￥199,000

- 20メガハードディスク内蔵
- 5"2HDディスク2基搭載
- 640Kバイト標準メモリ実装
- CPUは16ビット80286(8MHz)とV30(10MHz)を搭載

回数	1回目	2回目以降
20回	￥12,430	￥11,600
36回	￥10,235	￥ 6,900
60回	￥ 8,195	￥ 4,600

NEC PC-9801VM4

定価￥830,000

中古税込特価 ￥175,000

- 20メガハードディスク内蔵
- 5"2HDディスク2基搭載
- 256Kバイトのメモリ実装
- CPUは16ビット(8MHz)

回数	1回目	2回目以降
18回	￥12,550	￥11,100
24回	￥10,450	￥ 8,600
36回	￥ 7,875	￥ 6,100

NEC PC-9801CV21

定価￥355,000

中古税込特価 ￥175,000

- 本体、カラーCRT、3.5"FDDの一体型
- 超コンパクトなデスクトップパソコン
- 640Kバイト標準メモリー、FM音源実装
- 使いやすさと小スペース性はバツグン!

回数	1回目	2回目以降
18回	￥12,550	￥11,100
24回	￥10,450	￥ 8,600
36回	￥ 7,875	￥ 6,100

NEC PC-9801VM11

定価￥328,000

中古税込特価 ￥185,000

- 5"2HDディスク2基搭載
- 640Kバイト標準メモリー実装
- CPUは16ビット(V30)10MHz

回数	1回目	2回目以降
15回	￥14,925	￥13,800
24回	￥10,850	￥ 9,100
36回	￥ 6,525	￥ 6,500

NEC PC-88VA2

定価￥298,000

中古税込特価 ￥89,800

- PC8801シリーズと互換を持つ16ビットパソコン
- サンプリング機能付FM音源実装
- 65,000表示機能

回数	1回目	2回目以降
12回	￥8,827	￥8,300
20回	￥6,266	￥5,200
36回	￥5,097	￥3,100

NEC PC-PR201H

定価￥288,000

中古税込特価 ￥69,800

- 136桁24ピン漢字ドットプリンター
- 漢字65字/秒、カナ260字/秒の高速印字
- ビジネスに不可欠なB4横サイズの用紙が利用可能

回数	1回目	2回目以降
10回	￥8,031	￥7,600
15回	￥5,725	￥5,200
24回	￥4,862	￥3,400

エプソン PC-286BOOK-STD

定価￥258,000

中古税込特価 ￥169,000

- ノートパソコンに待望の2ドライブを標準装備
- 見やすい白液晶画面
- 買ってすぐ使える魅力のノートパソコン

回数	1回目	2回目以降
18回	￥12,450	￥10,700
24回	￥10,210	￥ 8,300
36回	￥ 7,285	￥ 5,900

東芝 J3100SS(ダイナブック)001

定価￥198,000

中古税込特価 ￥99,000

- 超人気ノートタイプパソコン
- 3.5"ディスク搭載
- 豊富なソフトでビジネスやゲームなんでもOK!!
- 海外のソフトも利用できます

回数	1回目	2回目以降
10回	￥11,205	￥10,800
20回	￥ 7,530	￥ 5,700
36回	￥ 6,235	￥ 3,400

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00〜PM7:00

東京受付 03[3463]4455(ヨシココ)

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929 FAX.03(3463)2394

日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

年中無休



●お振込先〔大和銀行 渋谷支店 普 6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店 普 1133110〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 普 5546936〕〔協和銀行 渋谷支店 普 451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

中古販売のページ

※4/1・4/2は棚卸の為休業させて頂きます。

中古クレジット大歓迎・中古全国通信販売・クレジットカードOK・中古品交換制度・下取り交換OK!

中古パソコン激安SHOP

お手持ちのマイコンから中古マイコンへの買い換えが出来ます
価格はすべて消費税込みの価格です　在庫数500種2000点

中古パソコン大バーゲン!

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC PC-9801NS20(98ノートSX、20メガHDD内蔵)	448,000	328,000
NEC PC-9801NS(98ノートSX)	298,000	198,000
NEC PC-9801N(98ノート)(新品限定特価品)	248,000	145,000
NEC PC-9801N(98ノート)	248,000	139,000
NEC PC-9801RA2/RA21(32ビット)	498,000	278,000より
NEC PC-9801RX21	338,000	198,000
NEC PC-9801RX2	398,000	196,000
NEC PC-9801VX41(20メガHDD搭載)	630,000	210,000
NEC PC-9801VX21	433,000	195,000
NEC PC-9801VX4(20メガHDD搭載)	693,000	199,000
NEC PC-9801VX2	433,000	185,000
NEC PC-9801VM21	390,000	175,000
NEC PC-9801VM11	328,000	185,000
NEC PC-9801VM4(別売り256K-RAM¥8,900有り、20メガHDD搭載)	830,000	175,000
NEC PC-9801VM2(別売り256K-RAM¥8,900有り)	415,000	148,000
NEC PC-9801VF2	348,000	79,800
NEC PC-9801M2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	415,000	79,800
NEC PC-9801F2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	398,000	49,800
NEC PC-98DO	298,000	158,000
NEC PC-9801CV21(カラーモニター一体型)	355,000	175,000
NEC PC-9801ES2	448,000	268,000
NEC PC-9801EX2	348,000	189,000
NEC PC-9801EX4(20メガHDD内蔵)	448,000	265,000
NEC PC-9801UX41	545,000	234,000
NEC PC-9801UX21	348,000	175,000
NEC PC-9801UV21	318,000	145,000
NEC PC-9801UV11	265,000	155,000
NEC PC-9801UV2	318,000	138,000
NEC PC-9801U2	298,000	45,000
NEC PC-9801E(別売り512K-RAM¥9,800有り)	218,000	29,800
NEC PC-9801(別売り512K-RAM¥9,800有り)	298,000	22,800
NEC PC-9801LS5(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	866,000	468,000
NEC PC-9801LS2(32ビットラップトップ)	628,000	278,000
NEC PC-9801LX5C(カラー液晶ラップトップ、40メガHDD内蔵)	748,000	448,000
NEC PC-9801LX4(ラップトップ、20メガHDD内蔵)	588,000	328,000
NEC PC-9801LX2(ラップトップ、人気機種、希少品)	448,000	248,000
NEC PC-9801LV22(ラップトップ)	378,000	168,000
NEC PC-9801LV21(ラップトップ)	345,000	148,000
NEC PC-98HA(ハンディパソコン、新品同様)	198,000	128,000
NEC PC-98LT/11(ラップトップ)	238,000	69,800
NEC PC-98LT/1(ラップトップ)	238,000	64,800
NEC PC-88VA3(決算激安目玉特価品)	398,000	118,000
NEC PC-88VA2(決算激安目玉特価品)	298,000	89,800
NEC PC-88VA(決算激安目玉特価品)	298,000	65,000
NEC PC-8801MC2(CD-ROM標準装備)	199,000	89,800
NEC PC-8801MC1	169,000	79,800
NEC PC-8801MA2(88英和事典プレゼント)	168,000	69,800
NEC PC-8801MA(88英和辞典プレゼント)	198,000	68,000
NEC PC-8801MH	208,000	64,000
NEC PC-8801MKIIMR	238,000	55,000
NEC PC-8801FE2	119,000	65,000
NEC PC-8801FE	129,000	55,000
NEC PC-8801FA	168,000	64,800
NEC PC-8801FH30	168,000	54,800
NEC PC-8801FH20	138,000	44,000
NEC PC-8801MKIIFR30	178,000	54,000
NEC PC-8801MKIIFR20	148,000	38,000
NEC PC-8801MKIISR30	258,000	58,000
NEC PC-8801MKIISR20	213,000	37,800
NEC PC-8801MKII30	275,000	28,000
NEC PC-8801MKII30相当品	275,000	19,800
NEC PC-8801MKII20	225,000	18,000
NEC PC-8801MKII10	168,000	16,000
NEC PC-8801	228,000	15,000
NEC PC-8001MKIISR	108,000	14,800
エプソン PC-386M-STD(32ビット)	328,000	218,000
エプソン PC-286VG-STD	268,000	175,000
エプソン PC-286VE-STD	298,000	156,000
エプソン PC-286V-STD	298,000	145,000
エプソン PC-286V-H20(20メガHDD内蔵)	433,000	185,000
エプソン PC-286US-STD	268,000	158,000

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
エプソン PC-386LSX-H40(カラー液晶32ビットラップトップ、40メガHDD、新品)	800,000	498,000
エプソン PC-386LS-H40(32ビットラップトップ、40メガHDD)	763,000	398,000
エプソン PC-386LS-H40(32ビットラップトップ、40メガHDD、新品)	763,000	448,000
エプソン PC-286LS-STD(ラップトップ)	478,000	248,000
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ)	368,000	158,000
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ、新品限定)	368,000	175,000
エプソン PC-286LF-STD(ラップトップ)	388,000	188,000
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ、新品限定)	348,000	135,000
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348,000	129,000
エプソン PC-286LE-H20(20メガHDD内蔵)	503,000	218,000
エプソン PC-286LE-H40(40メガHDD内蔵)	593,000	288,000
エプソン PC-286LF-H20(20メガHDD内蔵)	388,000	278,000
エプソン PC-286BOOK-STD	258,000	169,000
エプソン PC-286NOTE-F	198,000	118,000
エプソン HC-88(ハンドヘルド、タッチ16タイプ)	298,000	39,800
東芝 J3100SS-001(ダイナBOOK)	198,000	99,800
東芝 J3100SS-002(ダイナBOOK、2FDD仕様)	228,000	158,000
東芝 J3100SS-02E(ダイナBOOK、20メガHDD内蔵)	328,000	228,000
東芝 J3100SL-002(16ビットラップトップ、2FDD仕様)	298,000	118,000
東芝 J3100SL-011(16ビットラップトップ、10メガHDD内蔵)	398,000	155,000
東芝 J3100GL-041(16ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	698,000	258,000
東芝 J3100SX-001(ダイナBOOK286、新品同様)	258,000	175,000
東芝 J3100GS-021(ダイナブック286、16ビットラップトップ、20メガHDD内蔵)	498,000	348,000
東芝 J3100GT-041A(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	598,000	348,000
東芝 J3100GX-041(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	848,000	468,000
東芝 パソピア16(16ビット、5"ドライブ2基)	——	35,000
シャープ CZ-600C(X68000)	398,000	165,000
シャープ CZ-601C(X68000ACE)	319,800	175,000
シャープ CZ-602C(X68000EXPERT)	356,000	188,000
シャープ CZ-603C(X68000EXPERTII)	338,000	208,000
シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)	399,800	208,000
シャープ CZ-612C(X68000EXPERT-HD)	466,000	278,000
シャープ CZ-613C(X68000EXPERTII-HD)	448,000	298,000
シャープ CZ-623C(X68000Super-HD)	498,000	328,000
シャープ CZ-652C(X68000PRO)	298,000	178,000
シャープ CZ-653C(X68000PROII)	285,000	189,000
シャープ CZ-662C(X68000PRO-HD)	408,000	249,000
シャープ CZ-663C(X68000PROII-HD)	395,000	269,000
シャープ CZ-830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99,800	45,800
シャープ CZ-801C(X1C)/CZ-803C(X1CS)	119,800	8,800より
シャープ CZ-804C(X1CK)	139,800	11,800
シャープ CZ-811C(X1F10)	79,800	11,800
シャープ CZ-812C(X1F20)	139,800	19,800
シャープ CZ-820C(X1G10)	69,800	9,800
シャープ CZ-822C(X1G30)	118,000	24,800
シャープ CZ-850C(X1turbo10)	118,000	24,800
シャープ CZ-851C(X1turbo20)	248,000	39,800
シャープ CZ-852C(X1turbo30)	278,000	42,800
シャープ CZ-856C(X1turboII)	178,000	44,800
シャープ CZ-862C(X1turbo40)	258,000	44,800
シャープ CZ-870C(X1turboIII)	168,000	47,800
シャープ CZ-880C(X1turboZ)	218,000	54,800
シャープ CZ-881C(X1turboZII)	179,000	64,800
シャープ CZ-888C(X1turboZIII)	169,800	69,800
シャープ MZ1500(クイックディスク搭載)	89,800	15,800
シャープ MZ2521(スーパーMZ)	——	55,000
シャープ MZ5521(MS-DOSマシン)	388,000	39,800
シャープ PA-7000(電子手帳)	22,800	10,800
シャープ PC-1600K(漢字対応ポケットコンピュータ)	69,800	19,800
富士通 FM-TOWNS1本体	348,000	99,800より
富士通 FM-TOWNS2本体	398,000	128,000より
富士通 FM-TOWNS2F本体	378,000	148,000より
富士通 FM77-AV20EX	128,000	45,000
富士通 FM77-AV20-2	168,000	35,000
富士通 FM77-AV2	158,000	29,800
富士通 FM77-AV1	128,000	19,800
富士通 FM77-L4	238,000	32,800
富士通 FM77-L2	193,000	24,800
富士通 FM77-D2	228,000	22,800
富士通 FM77-D1	198,000	18,000
富士通 FM-7/NEW7	99,800	9,800
日立 ベーシックマスターレベル3マーク5(ベーシックの勉強に)	118,000	7,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
アタリ LYNX(カラー液晶付ポケットゲーム機)	29,800	14,800
セガ マスターシステム	16,800	4,800
セガ セガマークIII	15,000	3,800
MSX、MSX2、MSX2+		
三洋 PHC-70FD(WAVY70FD、MSX2+)FDD×1	64,800	39,800
三洋 PHC-23(MSX2、2スロット)	32,800	12,800
ソニー HB-T7(MSX2、パソコン通信機能内蔵)	59,800	24,800
ソニー HB-F1(MSX2、英和辞典ソフト付)	32,800	19,800
ソニー HB-F1II(MSX2、英和辞典ソフト付)	29,800	18,800
ソニー HB-F1XDJ(MSX2+)FDD×1(英和辞典ソフト付)	69,800	46,800
ソニー HB-F1XDmkII(MSX2)FDD×1	49,800	36,800
ソニー HB-F1XV(MSX2+)FDD×1(英和辞典ソフト付)	69,800	49,800
ソニー HB-F500(MSX2)FDD×1	128,000	34,800
ソニー HB-F900(MSX2)FDD×2	148,000	79,800
パナソニック FS-4000(MSX-32K)(漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	106,000	18,000
パナソニック FS-4500(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	108,000	29,800
パナソニック FS-4600(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	——	49,800
パナソニック FS-4700F(MSX2、プリンター内蔵、ワープロパソコン)	158,000	59,800
パナソニック FS-A1(MSX2)	29,800	16,800
パナソニック FS-A1Mk2(MSX2)	29,800	18,800
パナソニック FS-A1F(MSX2)FDD×1	54,800	36,800より
パナソニック FS-A1FM(MSX2、モデム内蔵)FDD×1	84,800	42,800
パナソニック FS-A1FX(MSX2+)FDD×1(英和辞典ソフト付)	57,800	39,800
パナソニック FS-A1WX(MSX2+)FDD×1(英和辞典ソフト付)	69,800	46,800
パナソニック FS-A1WSX(MSX2+)FDD×1	69,800	49,800
パナソニック FS-A1MkII(MSX2)	29,800	19,800
東芝 HX-21(MSX-64K)	79,800	7,000
ビクター HC-80(MSX2)	89,800	18,000
ワープロ		
NEC 文豪ミニ7GX	198,000	64,800
SONY プロデュース1000 プリンターセット	218,000	89,800
富士通 オアシスライトFROMS(3.5"FDD、F-ROMカード対応)	94,800	39,800
富士通 オアシス30SX-JIS(12"CRT、システム手帳機能内蔵、24ドット印刷)	218,000	114,000
シャープ WV-500(ノート型、電子手帳 カード対応)	118,000	49,800
シャープ WD-310F(52ピン熱転写プリンター付)	148,000	74,800
カシオ PW-1000(ポケットワープロ)	34,800	15,800
カシオ HW-780JS(熱転写プリンター搭載)	——	29,800
カシオ HW-9000(高速熱転写プリンター、ラップトップ、3.5"FDD×1、新品限定)	178,000	79,800
松下 FW-U1P503Ai(熱転写プリンター、ラップトップ、3.5"FDD)	178,000	89,800
キヤノン PX-1(セパレートタイプ、3.5"FDD、24ピンプリンター付属)	69,800	34,800
キヤノン キャノワード4100(CRT-FDD、64ピンプリンター付)	398,000	158,000
キヤノン キャノワードα100(CRT、熱転写プリンター付)	188,000	64,800
キヤノン キャノワードα5スーパーF(CRT、64ピン熱転写プリンタ付)	148,000	89,800
キヤノン キャノワードα3スーパーII(CRT、56ピン熱転写プリンター付)	148,000	69,800
キヤノン キャノワードα1(CRT、熱転写プリンター付)	128,000	52,800
ハードディスク・フロッピーディスク		
日本テクサ ES-HC80S(EX/ES用内蔵80メガ)	198,000	79,800
NEC PC9831-MF2(5"2HD/2DD 2ドライブ)	145,000	49,800
NEC PC9831-4W(5"2DD 2ドライブ)	170,000	19,800
NEC PC80S31(5"2D 2ドライブ)	168,000	25,800
NEC PC8031-2W(5"2D 2ドライブ)	288,000	10,000
NEC PC8881(8"2D 2ドライブ)(PC98シリーズでも使用可能)	442,000	39,800
アイテム DISK-PCモデル40(PC用5"2D 1ドライブ、処分品)	——	1,000
緑電子 Little-B4N(40メガハードディスク)	148,000	65,000
緑電子 Little-F1(98用3.5"2HD 1ドライブ)	39,800	21,800
CRC CRC-HD2A(PC98用20メガハードディスク、I/F付	89,800	39,800
CRC CRC-MH4B(PC98用40メガハードディスク、I/F付)	99,800	55,800
ランド LDS-5EL(PC286Lシリーズ用5"2HDドライブ、新品限定)	78,000	29,800
エプソン HDD-40F(40メガSCSIハードディスク、新品限定)	168,000	79,800
エプソン HDD-20S(20メガハードディスク)	128,000	49,800
エプソン TF-10PC(5"2D 2ドライブ)	128,000	10,000
エプソン TF-20PC(5"2D 2ドライブ)	168,000	10,000
ロジテック LFD-550FM(5"2D 2ドライブ)	168,000	18,000
SONY HBD-20W(3.5"2DD 1ドライブMSX用)	44,800	28,800
ヤマハ FD-03(3.5"1DD 1ドライブMSX用)	——	19,800
任天堂 ディスクシステム(ACアダプター付)	16,500	5,980
各社 PCシリーズ対応フロッピーディスク	——	8,000より
データーレコーダー		
シャープ CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26,800	12,000
各社 倍速機能つきレコーダー	——	7,800より
各社 パソコンデータレコーダー	——	4,800より
漢字プリンター		

中古パソコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

中古品代金引換配送OK!

消費税は内税だから安い!

(表示価格の他に消費税はいりません)

業界初の総合保険付き

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品¥200,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品¥200,000以下の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。
なお電話はすべて03(3463)4455(大代表)でOK!

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

中古販売のページ

※4/1・4/2は棚卸の為休業させて頂きます。

本体・周辺機器なんでもOK!

全品リフレッシュ、検査済み　メーカータイアップ保証で安心

新品と組合せOK!　全国どこでも手軽な通信販売OK!

全品保証付!!リフレッシュ済　クレジットOK!　通信販売OK!

↓左のページの中古品販売価格のつづきです↓

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
NEC PC-PR201X(136桁、24ピン、カラードット)	275,000	158,000
NEC PC-PR201F(136桁、24ピン、ドット)	188,000	49,800
NEC PC-PR201H3(136桁、24ピン、カラードット)	245,000	89,800
NEC PC-PR201H2(136桁、24ピン、カラードット)	245,000	84,800
NEC PC-PR201H(136桁、24ピン、ドット)	288,000	69,800
NEC PC-PR201TH(136桁、24ピン、カラー熱転写)	145,000	69,800
NEC PC-PR202(136桁、16ピン、ドット)	258,000	32,800
NEC PC-PR101L(80桁、24ピン、ドット)	158,000	39,800
NEC PC-PR101TL2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	83,800	36,800
NEC PC-PR150H(80桁、48ピン、カラー熱転写)	84,800	49,800
NEC PC-PR150V(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99,800	59,800
NEC PC-PR406M(A4、24ピン、熱転写、ハガキ対応)	54,800	35,800
NEC PC-PR406(A4、24ピン、熱転写)	99,800	34,800
NEC PC-PR405(A4、24ピン、熱転写)	69,800	25,800
NEC PC-8822(80桁、18ピン、ドット)	234,000	24,800
NEC PC-8825(80桁、24ピン、熱転写)	176,000	25,800
NEC PC-8826+漢字ROM(80桁、カラープロッタプリンター)	186,000	19,800
NEC NM-9100II(80桁、18ピン、ドット)	198,000	19,800
NEC NM-9300(80桁、24ピン、ドット)	253,000	29,800
NEC NM-9900(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	68,000
NEC NM-9950II(136桁、24ピン、カラードット)	245,000	89,800
富士通 FMPR-204B(80桁、24ピン、カラー熱転写)	80,000	44,800
シャープ CZ-8PD2(80桁、ドット)	79,800	16,800
シャープ CZ-8PK8(136桁、24ピン、ドット)	152,000	65,800
シャープ CZ-8PK7(80桁、24ピン、ドット)	122,000	59,800
シャープ CZ-8PK5(80桁、24ピン、ドット)	129,000	46,800
シャープ CZ-8PC4(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99,800	59,800
シャープ CZ-8PC3(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	42,800
シャープ CZ-8PC2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	35,800
シャープ CZ-8PC1(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	39,800
シャープ MZ-1P11A(136桁、16ピン、ドット、MZシリーズ用)	345,000	16,800
エプソン HG2500(136桁、24ピン、インクジェット、ESC/P24-J83、新品)	248,000	69,800
エプソン AP-80K-PC(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	28,000
エプソン AP-850PC(80桁、48ピン、カラー熱転写、新品限定)	96,800	68,000
エプソン AP-850PC(80桁、48ピン、カラー熱転写)	96,800	59,000
エプソン AP-800PC(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99,800	54,800
エプソン AP-600PC(80桁、24ピン、カラー熱転写)	64,800	42,800
エプソン AP-500PC(80桁、24ピン、カラー熱転写)	74,800	39,800
エプソン RP-80F/TIIK(80桁、16ピン、ドット)	79,800	21,800
エプソン MP-130K(136桁、24ピン、ドット)	298,000	19,800
エプソン UP-130K(136桁、24ピン、ドット)	290,000	29,800
エプソン VP-135K(136桁、24ピン、ドット)	148,000	56,800
エプソン VP-500PC(80桁、24ピン、ドット)	87,000	55,000
エプソン VP-2000PC(136桁、24ピン、カラードット)	158,000	84,800
エプソン VP-2050PC(136桁、24ピン、カラードット)	158,000	99,800
キヤノン BJ-130J(NM)	198,000	108,000
スター TR-24CL-f(A4、24ピン、カラー熱転写、富士通用)	69,800	24,800
ブラザー M1024P(80桁、24ピン、ドット、PCorMSX用)	118,000	29,800
富士通 MB-27411E(80桁、24ピン、ドット)	170,000	34,800
東芝 PW5271A(ダイナブックシリーズ用熱転写)	58,000	34,800
東京電子 LPR-24T(80桁、24ピン熱転写)	119,800	28,000
精工舎 GP-550E(80桁、16ピン、ドット、一部附属品無し)	99,800	8,000
精工舎 SL-80MK(80桁、24ピン、ドット)	118,000	19,800
SONY HB-F1C(B4縦、24ピン、カラー熱転写、MSX用)	49,800	34,800
パナソニック FS-PC1(80桁、48ピン、カラー熱転写、MSX用)	59,800	39,800
パナソニック FS-PW1(80桁、24ピン、MSX用ワープロプリンター)	――	26,800
プリンター		
NEC PC-PR801(フルカラーイメージプリンター)	490,000	245,000
NEC PC-8027(80桁、ドット)	89,800	19,800
NEC PC-8821(80桁、ドット)	198,000	9,800
エプソン RP-80(80桁、ドット)	89,800	9,800
エプソン JP-80(80桁、カラードットプリンター)	159,800	10,000
シャープ CZ-8PD3(80桁、ドット)	59,800	19,800
シャープ CZ-800P(80桁、ドット)	142,800	9,800
シャープ MZ-1P02(80桁、ドット、MZ3500、5500、6500用、附属品無し)	138,000	5,000
シャープ MZ-1P14(80桁、ドット)	――	25,800
松下 KX-1091N(80桁、ドット)	89,800	8,800
精工舎 GP-500F(80桁、ドット、FM用)	59,800	8,500
精工舎 GP-500MX(80桁、ドット、MSXシリーズ用)	59,800	9,000
精工舎 GP-700M(80桁、カラードット)	79,800	14,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
ソニー SMI-720(SMCシリーズ用)	――	9,800
カシオ FP-1012PR(エプソン製、80桁、ドット、附属品無し)	138,000	10,000
グラフテック マイプロット-J(小型プロッタープリンター、250×180mm)	――	9,800
ロジテック KP-3000(PC用80桁、ドット、説明書無し)	98,000	9,800
ヤマハ PN-01(MSX用、ドット)	――	8,000
各社 PC.FM.X1.MSX対応プリンター	――	6,800より
ディスプレイ		
NEC PC-8052(2000文字、デジタル)	――	24,800
NEC PC-KD252(2000文字、デジタル)	49,800	22,800
NEC PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39)	118,000	36,800
NEC PC-KD552K(4000文字、デジタル、0.42)	84,800	36,800
NEC PC-KD851(4000&2000文字、アナログ&デジタル、0.31)	158,000	54,800
NEC PC-KD853(4000文字、アナログ、0.31)	118,000	52,800
NEC PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	42,800
NEC PC-KD862(4000&2000文字、アナログ、0.39)	99,800	45,800
NEC PC-KD863G(4000&2000文字、アナログ、0.39、PCエンジン)	138,000	59,800
NEC PC-KD863S(4000&2000文字、アナログ、0.39、スピーカー付)	118,000	54,000
NEC PC-TV352(4000&2000文字、アナ&デジ&TV、0.42)	115,000	55,000
NEC PC-TV454(4000&2000文字、アナ&デジ&TV、0.35)	128,300	65,000
NEC PC-TV455(4000&2000文字、アナ&デジ&TV、0.31)	147,000	75,000
NEC N-5913L(4000文字、アナログ、0.31)	138,000	64,800
NEC N-5924U(4000文字、アナログ、0.26、ハイレゾ対応)	233,000	178,000
NEC PC-8851(14"モノクロ)	58,800	19,800
シャープ 12M-13B(2000文字、グリーンモニター)	39,800	9,800
シャープ CU14F1(2000文字、デジタル)	64,800	19,800
シャープ CU14GB(2000文字、デジタル)	49,800	19,800
シャープ CU14BD(4000&2000文字、アナログ、0.42)	64,800	35,800
シャープ CU14D1(4000&2000文字、デジタル)	108,000	38,800
シャープ CZ-600D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	129,800	68,800
シャープ CZ-601D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	110,700	68,800
シャープ CZ-602D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	99,800	69,800
シャープ CZ-603D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	84,800	54,800
シャープ CZ802D(2000文字、デジタル、TV)	119,800	35,800
シャープ CZ820D(2000文字、デジタル、TV)	74,700	37,800
シャープ CZ830D(4000&2000文字、デジタル、TV)	90,600	45,800
シャープ CZ850D(4000&2000文字、デジタル、TV)	129,800	49,800
シャープ CZ855D(4000&2000文字、デジタル、TV)	112,700	50,800
シャープ CZ860D(4000&2000文字、アナログ&デジタル、TV)	92,200	59,800
シャープ CZ870D(4000&2000文字、デジタル、TV)	102,200	51,800
シャープ CZ880D(4000&2000文字、アナログ&デジタル、TV)	109,800	64,800
シャープ 14M-141C(2000文字、デジタル)	69,800	15,800
エプソン CR-4000(4000文字、アナログ、0.31)	94,800	49,800
三洋 CMT-A14F1(2000文字、21ピンアナログ&8ピンデジタル)	64,800	34,800
三洋 CMT-141L(4000文字、デジタル、0.39)	118,000	35,800
三洋 CMT-145L(4000文字、デジタル、0.39)	99,800	36,800
三菱 XC-1498C(4000文字、アナログ、0.28)	99,800	44,800
東映 FTC-1208(4000文字、デジタル、0.28)	128,000	36,800
富士通 MB-27343(2000文字、デジタル)	79,800	19,800
各社 4000文字カラー(アナログ、デジタル)	――	35,000より
各社 2000文字、1000文字カラー(アナログ、デジタル)	――	12,800より
その他の周辺機器		
NEC MS-WINDOWS(Ver2.1)(新品処分特価)	19,000	5,000
SNE ギンガ286L(PC286シリーズ用テンキー、新品限定)	15,800	5,000
ローランド CN-20(ミュージ郎用データ入力機器)	22,000	9,800
カシオ DZ-1000(MIDI対応シンセサイザーキーボード)	198,000	29,800
コルグ DS-8(61鍵盤、MIDIマルチ音源キーボード)	148,000	79,800
オムロン HS-40CL(カラーハンディスキャナー、PC98用)	69,800	38,000
シャープ MZ-1X22(モデムユニット)	――	4,000
シャープ CZ-8BV2(X1シリーズ用カラーイメージボード2)	39,800	6,800
シャープ CZ-8TM1(X1シリーズ用モデム)	29,800	5,000
シャープ CZ-8TM2(X1シリーズ用モデム)	49,800	8,000
シャープ CZ-8EB3(X1turbo用拡張ボックス、新品限定)	33,800	25,800
シャープ CZ-6VT1(X68K用カラーイメージユニット、新品1台限定)	69,800	40,000
シャープ CZ-6EB1(X68K用拡張ボックス、新品限定)	88,000	59,800
ワコム WT-460M(タブレット)	58,000	10,000
各社 G3規格FAX(多数あります)	――	29,800より

★中古商品は商品在庫や価格の変動が多いので、必ず、お電話で在庫と価格を確認し〔ご注文〕をお願い致します。
また、在庫切れの商品につきましては、〔予約申込〕もお受け致しております。

詳しいお申し込み方法

当社広告の1ページ目〜8ページ目まですべてに対応

★まずはお電話をおかけ下さい。

東京03(3463)4455/大阪06(364)1258
福岡092(751)3901/仙台022(261)0929

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

●現金書留の送り先
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13　第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター 03-3463-4455㈹

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座(下記の4口座)と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

●お振込先
〔大和銀行　渋谷支店㊟6400197〕
〔太陽神戸三井銀行　渋谷支店㊟5546936〕
〔住友銀行　渋谷東口支店㊟1133110〕
〔協和銀行　渋谷支店㊟451454〕

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。
●郵便振替口座 東京6-168261
➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

◎ご注意
代金を現金書留や、お振込などでご送金いただく際は、おつりのないように、お送り下さい。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類(当社より郵送)にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。
➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着着後約2週間〜1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい)は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙(何でも結構です)を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

③FAXにてのご注文もお受け致します。
03-3463-2394までお送り下さい。
折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。

④特にお急ぎでない方は、「見積り依頼」と、お電話にてお申込み頂ければ、見積りと申込書、契約内容などを説明した書類をお送り致します。

中古在庫数日本一!8年間の実績による信頼と安心!

中古品代金引換配送OK!

消費税は内税だから安い!

表示価格の他に消費税はいりません

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

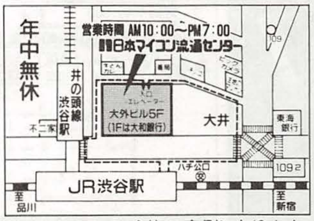
全国どこでもお電話一本で即お届け!

受付時間 AM10:00〜PM7:00

東京受付 03[3463]4455(ヨシココ)

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929　FAX.03(3463)2394

年中無休



日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行　渋谷支店 ㊟ 6400197〕〔住友銀行　渋谷東口支店 ㊟ 1133110〕〔太陽神戸三井銀行　渋谷支店 ㊟ 5546936〕〔協和銀行　渋谷支店 ㊟ 451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告4P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

新品販売のページ

※4/1・4/2は棚卸の為休業させて頂きます。

全国どこでもお電話一本！渋谷駅前徒歩0分！

消費税は内税

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。他店との比較の際に注意してね！きっと当社は安いよ！

新品も激安！ メーカー代理店ならではの安心と信頼

パソコン本体

NECをはじめ、EPSON、東芝など、激安パソコンのオンパレード

NEC PC-8801MC2 お奨めCRTセット



NEC	PC-8801MC2	¥199,000
シャープ	CU-14GD(0.39ピッチカラーCRT)	¥69,800
合計定価		¥268,800

税込特価 ¥158,000

回数	1回目	2回目以降
20回	¥10,060	¥9,200
24回	¥8,620	¥7,800
36回	¥7,370	¥5,500

- CDが標準装備されリアルな音声出力が可能！ゲームを迫力満点にします。
- 音楽CDを再生させるソフト付

NEC PC-9801DX/2 お薦めCRT&HDDセット



NEC	PC-9801DX/2	¥318,000
シャープ	CU-14GD(0.39ピッチカラーCRT)	¥69,800
コニック	AW-N40C(SCSI40メガHDD)	¥138,000
NEOS	MS-50L(200カウント高性能マウス)	¥4,800
合計定価		¥530,600

税込特価 ¥334,000

回数	1回目	2回目以降
20回	¥20,280	¥19,500
24回	¥17,960	¥16,500
36回	¥13,010	¥11,700

- FM音源を標準装備した新製品PC-9801DX2の激安セット販売
- 40メガSCSIハードディスクをセットにし、使いやすさは最高！

エプソン PC-Club カラーディスプレイセット



エプソン	PC-286C-STD(PC-CLUB)	¥168,000
シャープ	CU-14GD(0.39ピッチカラーCRT)	¥69,800
合計定価		¥237,800

税込特価 ¥189,000

回数	1回目	2回目以降
20回	¥12,130	¥11,000
24回	¥11,010	¥9,300
36回	¥8,085	¥6,600

- 3.5"2ドライブ装備の本格派！ PC98用ソフトが使えます！
- 超小型で場所をとらずにパソコンが楽しめます。
- アナログディスプレイとのセットですのできれいなグラフィックが楽しめます。

メーカー・商品名	定価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
NEC PC-9801DA2(DA/U2)	¥448,000	¥328,000	¥30,400	¥16,200	¥11,500
NEC PC-9801DS2(DS/U2)	¥358,000	¥259,000	¥24,000	¥12,800	¥9,100
NEC PC-9801DX2(DX/U2)	¥318,000	¥208,000	¥19,300	¥10,300	¥7,300
NEC PC-9801UR(UF)	¥218,000	¥165,000	¥15,300	¥8,100	¥5,700
NEC PC-9801UR/20	¥348,000	¥258,000	¥23,900	¥12,700	¥9,000
NEC PC-9801LS5(40メガHDD内蔵)	¥866,000	¥498,000	¥46,200	¥24,600	¥17,400
NEC PC-9801T-W5(40メガHDD内蔵)	¥758,000	¥568,000	¥52,700	¥28,100	¥19,900
NEC PC-9801T-W2	¥548,000	¥398,000	¥36,900	¥19,700	¥13,900
NEC PC-9801UV11	¥265,000	¥179,000	¥16,600	¥8,800	¥6,200
NEC PC-98HA(ハンディ98)	¥198,000	¥125,000	¥11,600	¥6,100	¥4,300
NEC PC-9801N	¥248,000	¥140,000	¥13,000	¥6,900	¥4,900
NEC PC-9801NV	¥248,000	¥175,000	¥16,200	¥8,600	¥6,100
NEC PC-9801NS	¥298,000	¥208,000	¥19,300	¥10,300	¥7,300
NEC PC-9801NS20(20メガHDD内蔵)	¥448,000	¥299,000	お電話にて本当に激安で販売します		
NEC PC-98DO+	¥278,000	¥215,000	¥19,900	¥10,600	¥7,500
NEC PC-8801MC2(CD搭載)	¥199,000	¥114,000	¥10,500	¥5,600	¥4,000
NEC PC-8801FE2	¥119,000	¥85,000	¥7,800	¥4,200	¥2,900
東芝 J3100SS001(ダイナブック)	¥198,000	¥139,000	¥12,900	¥6,800	¥4,800
東芝 J3100SX002(32ビットダイナブック)	¥298,000	¥234,000	¥21,700	¥11,600	¥8,200
東芝 J3100GT-041A(40メガHDD内蔵)	¥598,000	¥398,000	¥36,900	¥19,700	¥13,900
エプソン PC286C-STD(PC-CLUB)	¥168,000	¥145,000	¥13,400	¥7,100	¥5,000
エプソン PC286LP-STD(PC-ONE)	¥298,000	¥248,000	¥23,000	¥12,200	¥8,700
エプソン PC386Note-A-STD	¥268,000	¥219,000	¥20,300	¥10,800	¥7,600
エプソン PC386BOOK-L-STD	¥378,000	¥308,000	¥28,600	¥15,200	¥10,800
エプソン PC386LS-H40(40メガHDD内蔵)	¥763,000	¥448,000	¥41,600	¥22,200	¥15,700
エプソン PC386LSX-H40(カラー液晶、40メガHDD内蔵)	¥800,000	¥498,000	¥46,200	¥24,600	¥17,400
エプソン PC386M-STD	¥328,000	¥248,000	¥23,000	¥12,200	¥8,700
エプソン PC386S-STD	¥498,000	¥399,000	¥37,000	¥19,700	¥14,000
エプソン PC386G-STD	¥750,000	¥599,000	¥55,600	¥29,700	¥21,000
エプソン PC286LS-STD	¥478,000	¥298,000	¥27,600	¥14,700	¥10,400
エプソン PC286NOTE-F	¥198,000	¥149,000	¥13,800	¥7,300	¥5,200
エプソン PC286L-STD-N	¥348,000	¥135,000	¥12,500	¥6,600	¥4,700
エプソン PC286BOOK-STD	¥258,000	¥199,000	¥18,400	¥9,800	¥6,900
エプソン PC286BOOK-H20(20メガHDD内蔵)	¥378,000	¥299,000	¥27,700	¥14,800	¥10,500
エプソン PC286VG-STD	¥268,000	¥178,000	¥16,500	¥8,800	¥6,200
富士通 FM-Note Book(FMR-50NB1)	¥238,000	¥195,000	¥18,100	¥9,600	¥6,800
富士通 FM-Note Book(FMR-CARD)	¥238,000	¥195,000	¥18,100	¥9,600	¥6,800
富士通 FMタウンズ1(新品処分特価品)	¥358,000	¥118,000	¥10,900	¥5,800	¥4,100
富士通 FMタウンズ2(新品処分特価品)	¥398,000	¥155,000	¥14,400	¥7,600	¥5,400

SHARP パソコン本体

X68Kが人気急上昇 ゲームもビジネスもOK！

SHARP X68000 SuperHD限定激安セット



CZ623C-TN	¥498,000
CZ606D-TN	¥79,800
合計定価	¥577,800

税込特価 ¥424,000

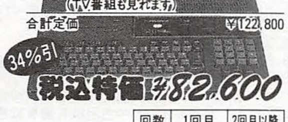
回数	1回目	2回目以降
30回	¥19,820	¥17,300
36回	¥18,360	¥14,800
60回	¥11,620	¥9,900

メーカー・商品名	定価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
シャープ CZ-623C(X68K・SUPER-HD)	¥498,000	¥359,000	¥33,300	¥17,800	¥12,600
シャープ CZ-604C(X68K・SUPER)	¥348,000	¥259,000	¥24,000	¥12,800	¥9,100
シャープ CZ-603C(X68K・EXPERT II)	¥338,000	¥249,000	¥23,100	¥12,300	¥8,700
シャープ CZ-653C(X68K・PRO II)	¥285,000	¥215,000	¥19,900	¥10,600	¥7,500
シャープ CZ-663C(X68K・PRO II-HD)	¥395,000	¥295,000	¥27,400	¥14,600	¥10,300
シャープ CZ-606D(専用ディスプレイ、スピーカー付)	¥79,800	¥65,000	¥6,000	¥3,200	¥2,200
シャープ CZ-605D(専用ディスプレイTV、スピーカー付)	¥115,000	¥89,800	¥8,300	¥4,400	¥3,100
シャープ CZ-613D(専用ディスプレイTV、スピーカー付)	¥135,000	¥108,000	¥10,000	¥5,300	¥3,700

各社MSX2+

19268色対応でゲームも楽しくなった

MSX2+ カラーテレビセット



三洋	WAVY70FD(人気MSX2+)	¥64,800
NEC	C14R24(14インチカラーTV)(TV番組も見れます)	¥58,000
合計定価		¥122,800

34%引 税込特価 ¥82,600

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,499	¥7,600
18回	¥6,590	¥5,200
30回	¥5,898	¥3,300

- 3.5"フロッピー搭載のMSX2+本体と14インチカラーテレビの大人気セットです

メーカー・商品名	定価	特価(税込)	クレジット例 6回払(月々)	10回払(月々)	12回払(月々)
三洋 WAVY70FD	¥64,800	¥49,800	¥8,800	¥5,400	¥4,600
三洋 WAVY70FD II(2ドライブ)	¥87,800	¥64,800	¥11,500	¥7,000	¥6,000
NEC C14R24 (ビデオ入力付TV)	¥58,000	¥32,800	¥5,800	¥3,500	¥3,000
パナソニック FS-A1-ST(MSX turboR)	¥87,800	¥78,000	¥13,800	¥8,500	¥7,200
パナソニック FS-PC1(48ドットカラープリンター)	¥59,800	¥49,800	¥8,800	¥5,400	¥4,600
SONY HBP-F1C(大人気カラープリンター)	¥49,800	¥39,800	¥7,000	¥4,300	¥3,600
SONY HBD-F1(MSX2用FDDユニット)	¥36,800	¥31,800	¥5,600	¥3,400	¥2,900
三洋 CMT-A14F1(ディスプレイ)	¥64,800	¥42,800	¥7,500	¥4,600	¥3,900

ソフトプレゼント！ ただ今〔MSX2+本体〕をお買上げの方全員に、英語の勉強に役立つ〔MSX英和辞典〕をもれなくプレゼント！

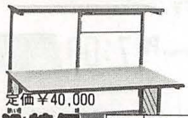
新品代金引換配送OK！

消費税は内税だから安い！

表示価格の他に消費税はいりません

高級パソコンデスク ストッパー式キャスター付 高級木製テーブル 全機種対応 強度バツグン

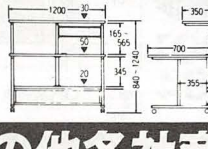
PD-120 (120cm巾)



定価¥40,000

税込特価 ¥31,900

回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,973	¥5,600
10回	¥4,331	¥3,400



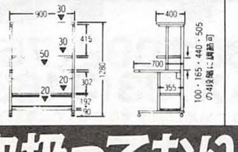
PD-99 (90cm巾)



定価¥40,000

税込特価 ¥31,900

回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,973	¥5,600
10回	¥4,331	¥3,400



DS-7 (64cm巾)

新製品



定価¥29,800

税込特価 ¥13,800

●ほとんどのパソコンに対応

CCF-120 (パソコンチェアー)



税込特価 ¥11,000

その他各社商品取扱っております。詳しくはお電話にて!!

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

※詳しいお申し込み方法は当社広告4P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

FM TOWNS 新品のページ

※4/1・4/2は棚卸の為休業させて頂きます。

総合保険付

消費税は内税だから安い!

表示価格の他に消費税はいりません

遊び心がいっぱい! 写真のようなグラフィックが魅力のタウンズ!! ソフトも増えて楽しさ倍増!!

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

富士通 FMTOWNS フェアー



写真の本体はFMタウンズ80Hです

注文番号 B-F201 FMタウンズ2 新品 基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ2(本体)	¥398,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥20,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥538,600

53%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥257,500

回数	1回目	2回目以降
20回	¥16,275	¥15,000
24回	¥14,325	¥12,700
36回	¥10,737	¥ 9,000
60回	¥ 7,788	¥ 6,000

注文番号 B-F202 FMタウンズ2 新品 ゲーム三昧セット

FMタウンズ2(本体)	¥398,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥20,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
ランス(ムフフのHそふと)	¥ 6,800
ランス2(Hソフト第2段)	¥ 6,800
危ない天狗伝説(超Hソフト)	¥ 5,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
オペレーションウルフ(最新人気ゲーム)	¥ 9,800
ドラッケン(話題の人気ゲーム)	¥ 8,800
インディジョーンズ(人気ゲーム)	¥ 8,800
AYA(人気アドベンチャー)	¥ 8,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥615,800

48%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥325,900

回数	1回目	2回目以降
20回	¥20,303	¥19,000
24回	¥17,521	¥16,100
36回	¥13,263	¥11,400
60回	¥ 9,490	¥ 7,600

注文番号 B-F203 FMタウンズ20F 基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ20F(本体)	¥323,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥20,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
シムシティ(人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥452,400

27%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥339,400

回数	1回目	2回目以降
20回	¥20,898	¥19,800
24回	¥17,486	¥16,800
36回	¥12,841	¥11,900
60回	¥10,757	¥ 7,900

注文番号 B-F204 FMタウンズ20F 新品 おまかせゲームセット

FMタウンズ20F(本体)	¥323,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
スーパー大戦略(人気ゲーム)	¥ 8,800
信長の野望 戦国群雄伝(人気ゲーム)	¥11,800
シムシティ(人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥495,800

25%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥375,900

回数	1回目	2回目以降
20回	¥23,703	¥21,900
24回	¥19,521	¥18,600
36回	¥13,513	¥13,200
60回	¥ 8,940	¥ 8,800

注文番号 B-F205 FMタウンズ40H 基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ40H(本体)	¥473,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
シムシティ(人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥612,400

23%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥479,900

回数	1回目	2回目以降
24回	¥25,981	¥23,700
30回	¥21,877	¥19,600
36回	¥19,073	¥16,800
60回	¥13,460	¥11,200

注文番号 B-F206 FMタウンズ1 処分品激安セット

	税別定価
FMタウンズ1(本体)	¥338,000
HM-01T(拡張1メガRAM:八戸ファーム)	¥32,800
FMT-KB101(JISキーボード)	¥20,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥491,400

24%引

税込特価 ¥234,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,660	¥11,600
30回	¥12,320	¥ 9,500
36回	¥ 9,010	¥ 8,200
60回	¥10,170	¥ 5,400

※このセットにはパソコンデスクのプレゼントは付きません。

タウンズをセットでお求めの方に パソコンデスクプレゼント!!



DS-31 幅 650×奥行 600×高さ 1225(mm)

パソコンデスクが不要な方は、ソフト2本プレゼント!!
更に宮沢りえのグッズも多数プレゼント!

今月の激安お奨めセット!

注文番号 B-F207 FMタウンズ2H 限定激安セット

20メガハードディスク内蔵!
ゲームにもビジネスにも即対応!

	税別定価
FMタウンズ2H(20メガHDD内蔵本体)	¥548,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥20,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
スーパー大戦略(人気ゲーム)	¥ 8,800
危ない天狗伝説(超Hソフト)	¥ 5,800
オペレーションウルフ(最新人気ゲーム)	¥ 9,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥721,800

41%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥429,900

回数	1回目	2回目以降
20回	¥26.083	¥25.100
24回	¥21,681	¥21,300
36回	¥15,323	¥15,100
60回	¥14,010	¥10,000

安心のサポートシステム

①全品に安心の総合保険付き

盗難や不注意の事故による故障の場合でも無料でパソコンが元どおり!!

②故障の場合も手間なしサービス

富士通のサービスマンがお客様のご自宅へうかがって修理を致します。

③初期不良は即、交換致します

万が一、お届けの商品が元々故障していた場合は、即お電話ください。無料で、同製品と交換いたします。

④当社は富士通FMタウンズ有力販売店です

日本マイコン流通センターは富士通(株)から正式に認定された有力販売店です。安心してお求めになれます。

⑤設置も安心! パソコンデスクプレゼント

FMタウンズにぴったりマッチしたパソコン専用の机を無料でプレゼント致しております。
パソコンデスクが不要なかたは、ソフトを2本プレゼント!

タウンズ用人気ソフト価格表

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	税込特価(円)
B-F208	B.P.S.	テトリス FMR50/タウンズ用	6,800	6,120
B-F209	CSK総合研究所	アフターバーナー	9,800	8,820
B-F210	CSK総合研究所	GALAXY FORCE II	9,800	8,820
B-F211	CSK総合研究所	ラストサバイバー	9,800	8,820
B-F212	T&Eソフト	遥かなるオーガスタ	12,800	11,520
B-F213	アイセル	KYAN KYAN COLLECTION 大富豪編	5,800	5,220
B-F214	アモルファス	エクセレント10	5,800	5,220
B-F215	アモルファス	シューティング TOWNS	12,800	11,520
B-F216	アリスソフト	Dream Program System SG	6,800	6,120
B-F217	アリスソフト	ランス	6,800	6,120
B-F218	アリスソフト	ランス2	6,800	6,120
B-F219	イマジニア	ポピュラス	12,800	11,520
B-F220	シェラオンラインジャパン	おかしなマザーグース	9,800	8,820
B-F221	システムソフト	スーパー大戦略	8,800	7,920
B-F222	ダットジャパン	HYPER PLANET	12,800	11,520
B-F223	データウエスト	AYA	8,800	7,920
B-F224	データウエスト	ライザンバー	8,800	7,920
B-F225	データウエスト	メリーゴーランド	8,800	7,920
B-F226	ビクター音楽産業	続ダンジョン・マスター カオスの逆襲	9,800	8,820
B-F227	ビング	イメージファイト	9,800	8,820
B-F228	ビングソフト	オペレーションウルフ	9,800	8,820
B-F229	ビングソフト	ターボアウトラン	9,800	8,820
B-F230	ビングソフト	ニュージーランド・ストーリー	9,800	8,820
B-F231	ビングソフト	バブルボブル	9,800	8,820
B-F232	ビングソフト	ファイナルブロー	9,800	8,820
B-F233	マイクロプローズジャパン	ガンシップ	11,800	10,620
B-F234	リバーヒルソフト	黄金の羅針盤	9,800	8,820
B-F235	光 栄	三国志II	16,800	15,120
B-F236	光 栄	水滸伝	11,800	10,620
B-F237	光 栄	信長の野望・戦国群雄伝	11,800	10,620
B-F238	日本テレネット	コラムス〔12/14発売〕	7,200	6,480
B-F239	日本ファルコム	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	8,700	7,830
B-F240	富士通	囲碁道場	9,800	8,820
B-F241	富士通	インディージョーンズ最後の聖戦	8,800	7,920
B-F242	富士通	FM-OASYS V1.0 FD	55,000	49,500
B-F243	富士通	FM-OASYS V1.0 HD	58,000	52,200
B-F244	富士通	シムシティー	8,800	7,920
B-F245	富士通	ドラッケン	8,800	7,920
B-F246	富士通	日本語MS-DOS V3.1	18,000	16,200
B-F247	富士通	富士通Habitat V2.1	6,800	6,120

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

中古買取り、下取りのページ

※4/1・4/2は棚卸の為休業させて頂きます。

あなたのパソコンを高く買い取ります。 中古や新品への買い換えもOK!

パソコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて
全国ネット であなたのパソコンを

高価買取・下取

98,88,286,X68K,4,000文字モニター、漢字プリンター
特に高く買います。



注意 当社では、お客様からの下取りや買取りの価格も全て消費税込み価格で表示、又は取り引きさせて頂いております。お客様の支払額や受け取り額は今まで通り当社から示した金額になりますので、消費税は意識しなくて結構です。

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!
直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

下取・売却をお急ぎの方は直接、現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- 下取りをご希望の方は買い換え希望の商品名をメモ用紙などにご記入の上同封してください。下取品と購入商品の差引きの請求を連絡いたします。
- 売却をご希望の場合は、「売却希望」とご記入の上お送り下さい。現品が着き次第、早急に高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り、売却どちらの場合でも周辺機器、ボード類、ソフトなども買取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先にお送り下さい。
  〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
  ㈱日本マイコン流通センター ベーマガ MK係
  03-3463-4455㈹

〔注意〕NEC・エプソン・シャープ以外の機種やMSX、古い機種などは買取り出来ないことがありますのでお電話でお問い合わせ下さい。

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00～PM7:00

東京受付 03[3463]4455 (ヨシココ)

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929 FAX.03(3463)2394



日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

● お振込先〔大和銀行 渋谷支店 ㊢ 6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店 ㊢ 1133110〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 ㊢ 5546936〕〔協和銀行 渋谷支店 ㊢ 451454〕
郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。 ※詳しいお申し込み方法は当社広告6P目

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……………………24時間FAX受付
FAX 03(3463)2394 又は03(3496)7267へお気軽にどうぞ!
お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便にてお送り下さい。7日～10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。またFAXにての見積り申込みもお受けいたします。お客様のFAX番号をお忘れなく記入してください。即時、返送させていただきます。(FAX) 03-3463-2394

キリトリ線

《無料見積申込書》

年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL	
購入予定日	年　月	職業	年令　才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額	月々　円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

Ⓑ4月号

dexter
Designers & Experts Computer Software

The SUPER LAS VEGAS II



その一瞬、君はラスベガスにいる。

君に授けられたのは、ギャンブル疑似体験。舞台は夢と現実が妖しく交錯するラスベガス。ビギナーからマニアまで、カジノのうまみも恐ろしさもたっぷりと用意して、手に汗握る、強力ラインアップだ。主人公、ハリソンガドナーに扮する君。名打てのギャンブラーとして馳せるか、後ろ姿も寂しくラスベガスを去るか、彼の運命は君にゆだねられているのだ。さあ、一獲千金を夢みてチャレンジ。これがスーパーラスベガスIIの世界だ！





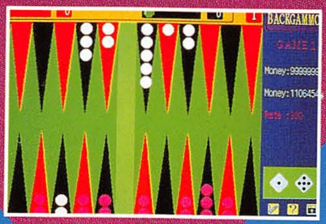
ルーレット
ルーレットを転がる目が運命を分ける。賭け方によって倍率が変わるので、繊細さを覗かせながら、ここぞというときにビッグに稼ぐ。これが粋なカジノ流。



コントラクトブリッジ
高度なテクニックと鋭い読みも、ツキとタイミングを見事に呼び込んでこそギャンブルの醍醐味を味わえる。これぞ名実ともにカードゲームの最高峰だ。

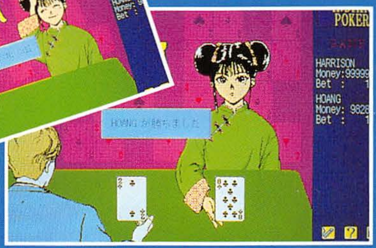


セブンスタッドポーカー
配られる7枚の中から5枚を選び、勝負を挑む。相手の 手の内を読みながら、自分との駆け引きを楽しむ。強気と出るか、弱気と出るか、カード次第で気分を変えたい。

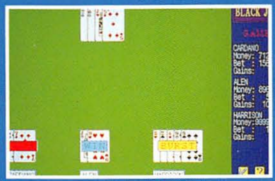


バックギャモン
ダイスを振るのはプレイヤーの君だ。駒を動かし、相手より先に上がれば勝ちという一種のスゴロク。決め手は読みの深さ。インテリジェンスを集中させろ。





インディアンポーカー
お互いが手札を額に当て、相手の表情を読みながら、賭けていくゲーム。ポーカーフェイスに騙されてはいけないが、演技力が時には名勝負を生むことも……。



ブラックジャック
本場カジノでは『トゥエンティ・ワン』と呼ばれる。カードの合計点が21になるようにする。プロのディーラー相手に情け容赦は無用だ。



ドローフォー
通称"UNO"と呼ばれる人気赤丸中のカードゲーム。役札を使い、早く手札をなくした人が勝ち。残り一枚で大どんでん返しのエキサイティングも待っている。

ゲーム内容

コントラクトブリッジ／ブラックジャック／セブンスタッドポーカー／ナポレオン／ミリオネア／ドローフォー／インディアンポーカー／バックギャモン／チンチロリン／クラップス／ルーレット

ザ・スーパーラスベガスII

新発売

PC-9800シリーズ／X68000
(5"2HD, 3.5"2HD)　(5"2HD)

定価12,800円(消費税別)　〈特製トランプ付〉

●日本テクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。 また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本テクスタ宛お申し込みください。

日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田5-2-2 浜田ビル 問い合せ先☎03-3839-4711(代表)
日本デクスタ関西株式会社 〒542 大阪市中央区瓦屋町1-9-3 中澤中央ビル4F 問い合せ先☎ 06-765-3971(代表)

●画面写真は開発中のものです。

C&C Computers and Communications

NEC

色も音もと、よくばるワタシをお許しください。

オーエーソフトを100%楽しむの図。





RAMドライブ搭載モデルも誕生

PC-9801UR/UF

PC-9801UR…………FDD▶3.5inch×1RAMドライブ▶1.25MB…………本体標準価格¥218,000(税別)
PC-9801UR/20…FDD▶3.5inch×1RAMドライブ▶1.25MB HDD▶20MB…本体標準価格¥348,000(税別)
PC-9801UF……………………FDD▶3.5inch×2……………………本体標準価格¥218,000(税別)

デスクトップならではのカラー表示とサウンド機能で98ソフトを100パーセント楽しむパソコン、誕生。

ビジネスに加え、ホーム/ホビーユースでも98の豊富なソフトをとことん楽しむために、色も音もと欲張りたい。そんな声に応えて登場した、PC-9801UR/UF。ボディはデスクの上でも邪魔にならないコンパクトサイズ。デスクトップならではのカラー表示、サウンド機能がゲーム、ホビー等の魅力を余すことなく引き出します。その上、98NOTEで実績のあるRAMドライブ搭載モデルも登場。NOTE用のソフトがそのまま使え、高速でしかも騒音がほとんどないアクセスが可能になりました。これから本格的にパソコンを始めようという方にまさにおすすめのマシンです。

※画面はハメコミ合成です。※ディスプレイは別売です。※写真はモデルURです。※本広告に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

鼻がムズムズの春だから、名犬ティッシュープレゼント。

対象商品をお買い上げの方の中から抽選で2000名にリモコンで動く名犬ティッシューさしあげます。

◎詳しくはフェア参加店、店頭で。◎応募方法：お店でもらえる「名犬ティッシュープレゼント応募ハガキ」に必要事項をご記入の上、ふるってご応募ください。
◎締切：平成3年3月31日(日)当日の消印有効 ※発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

LIFE FAIR
NEC春のCライフフェア
3/1～3/31

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札幌)011(251)5531/東北支社(仙台)022(261)5511/東京支社(東京)03(3454)1111
中部支社(名古屋)052(262)3611/北陸支社(金沢)0762(23)1621/関西支社(大阪)06(945)1111
中国支社(広島)082(242)5503/四国支社(高松)0878(36)1200/九州支社(福岡)092(271)7700

■技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。
NEC パソコンインフォメーションセンター
東京 03(3452)8000 大阪 06(943)9800
受付時間…9:00~17:00 月曜日~金曜日(祝日を除く)
(電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。)

つながるぞ ひろがるぞ
NECのパソコン
国内実績No.1
日本電気グループ

特別定価480円(本体466円) 雑誌18361-04 T4911836104489

第十巻第四号通巻一〇六号 一九九一年三月十五日印刷 一九九一年四月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可